DOCUMENT RESUME

ED 170 039 PS 010 538

AUTHOR de Celis, Margarita
TITLE Juegos - Cuentos - Cantos - Y - Rimas. Programa Piloto de Entrenamiento Para El Asociado Bilinque y Bicultural En El Desarrollo del Nino: Guia XII [Games - Stories - Songs -And - Rhymes. Pilot Program for the Training of Bilingual and Bicultural Teachers for the Cognitive Development of the Child: Guide XII].
INSTITUTION Our Lady of the Lake Univ., San Antonio, Tex.
SPONS AGENCY Administration for Children, Youth, and Families (DHEW), Washington, D.C.
PUB DATE 78
GRANT HEW-6-C-11
NOTE 75p.; For other modules in this series, see PS 010 534-542

EDRS PRICE MF01 Plus Postage. PC Not Available from EDRS.
DESCRIPTORS Biculturalism; *Bilingual Teachers; Child Care Workers; *Class Activities; Early Childhood Education; Instructional Materials; *Language Enrichment; *Learning Modules; *Performance Based Teacher Education; Postsecondary Education; *Preschool Teachers; Training
IDENTIFIERS *CDA; CDA Competency 2; Child Development Associate; Texas (San Antonio)

ABSTRACT

This Child Development Associate (CDA) training module, the twelfth in a series of 16, is designed for preschool teachers and paraprofessional trainees and contains (in four separate sections) games, stories, songs and rhymes in Spanish that can be used in a bilingual, multicultural classroom setting. The module, written in Spanish, offers objectives, techniques, and activities for each of the four sections. Stressing the special use of fantasy for augmenting language and motor development, the module includes 13 traditional fairy tales, directions for 21 group games and more than 25 traditional Spanish songs and rhymes for children. This module focuses on specific behaviors that directly relate to CDA Competency 2. (CW/RH)

****
* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *
****

ED170039

U S DEPARTMENT OF HEALTH,
EDUCATION & WELFARE
NATIONAL INSTITUTE OF
EDUCATION

THIS DOCUMENT HAS BEEN REPRODUCED EXACTLY AS RECEIVED FROM THE PERSON OR ORGANIZATION ORIGINATING IT. POINTS OF VIEW OR OPINIONS STATED DO NOT NECESSARILY REPRESENT OFFICIAL NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION POSITION OR POLICY

JUEGOS - CUENTOS - CANTOS - Y - RIMAS

Programa Piloto de Entrenamiento Para El

Asociado Bilingüe y Bicultural

En El Desarrollo del Nino

"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL IN MICROFICHE ONLY HAS BEEN GRANTED BY
John Sullivan
TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC) AND USERS OF THE ERIC SYSTEM."

GUIA XII

PS010538

Universidad de Ntra. Sra. del Lago de San Antonio

San Antonio, Texas

JUEGOS -CUENTOS - CANTOS

Y

RIMAS

Margarita de Celis

Producido y desarrollado por el personal encargado del Proyecto Piloto de Entrenamiento para El Asociado Bilingue y Bicultural en el Desarrollo del Niño, Universidad de Ntra. Sra. del Lago de San Antonio, Texas y bajo la asistencia del departamento de Salud, Educación y Bienestar Público, Administración de Niños, Jóvenes y Familias, Beca No. 6 C 11. Las opiniones expresadas en esta publicación no necesariamente reflejan la disposición de la Administración de Niños, Jóvenes y Familias y de hecho no infiere su aprobación.

Personal del Proyecto Bilingue y Bicultural para ADN

Yolanda Ruiz Molina, directora

Guadalupe Aguilar

Joyce H. Coleman

Margarita de Celis

Teresa Z. Dent

Sylvia Manjarrez

Carla Martinez

Emma Munguia

Teresa Ruiz Smith

Copyright © 1978

Todos los derechos reservados. Impreso en los Estados Unidos de Norteamérica. Prohibida toda reproducción total o parcial de esta publicación sin autorización por escrito, a excepción de breves citas en artículos o revistas. Para información favor de dirigirse a Director de la Escuela de Educación, Universidad de Ntra. Sra. del Lago de San Antonio, 411 S.W. 24th Street, San Antonio, Texas 78285.

A G R A D E C I M I E N T O

Son varia las personas que han contribuido al desarrollo de estos materiales: la Sra. Soledad Arenas, directora del Programa de Habla Hispana (Spanish-Speaking strategy), bajo la Administrac ón de Niños, Jóvenes y Familias del De-- partamento de Salud, Ed. ación y Bienestar Público, por su invaluable apoyo durante la trayectoria del programa; la Sra. Margaret Emswiler, especialista en educación infantil, Administración de Niños, Jóvenes y Familias, Region VI, por su invaluables sugerencias para el desarrollo de la instrucción practica, asi - como en la elaboración de las guías. Sin el continuo respaldo de estas dos personas el producto final de estos materiales de instrucción, habría sido difícil.

En especial, extendemos nuestro agradecimiento a las participantes del entrenamiento ya que su corroboración, auduo trabajo y entusiasmo, siempre fueron de inspira ión para todo el personal encargado del entrenamiento.

Reconocimiento por su ayuda y apoyo al personal docente de la Universidad de Ntra. Sra. del Lago, quienes generosamente brindaron de su tiempo y experiencia. Muy en especial mencionamos al Dr. Gerald . Burns; al Dr. Albert J. Griffith; al Dr. John B. Sullivan, y a la Dra. Helen H. Bernal.

Reconocimiento por su dirección a la Sra. Yolanda Ruiz Molina, directora del programa. Al personal que contribuyó grandemente en la elaboración del material de instrucción como son, G. dalupe Aguilar, Joyce H. Coleman, Margarita de Celis, Teresa Z. Dent, Sylvia Tajarrez, Carla Martinez, Emma Munguia y Teresa Ruiz Smith.

Ningún proyecto de este tipo puede realizarse sin la ayuda y guía de la comunidad. La Mesa Directiva sirvió con ese propósito. Aquéllos que generosamente brindaron de su tiempo y experiencia son Julia Escamilla, Yolanda Garza, Arcadia H. Lopez, Irene Ramirez, Gloria Rodriguez, Dr. Steven Rozanski, Blanche Russ, Veronica Salazar, Raymond Sanchez, Leticia Seward, Sunny C. Stevens y Richard Zorola.

Agradecemos muy en especial al Programa de Headstart-EODC y al Distrito Escolar Independiente de San Antonio por haber permitido que sus centros, alumnado y personal docente participasen en este proyecto.

Reconocimiento y agradecimiento muy especial es dado al Dr. Joe Frost, supervisor del material de instrucción durante la etapa final del proyecto. Su experiencia, cordialidad y apoyo fueron siempre de inspiración para todo el personal.

C O N T E N I D O

AGRADECIMIENTO iii

PROLOGO vi

INTRODUCCION 10

CUENTOS 12

JUEGOS 41

CANTOS Y RIMAS 52

BIBLIOGRAFIA 73

P R O L O G O

Esta guía, "Juegos - Cuentos - Cantos - Y - Rimas, " fue elaborada debido a observaciones de maestros que manifestaron que carecían de los materiales y recursos necesarios para ayudarles a desarrollar una habilidad básica para la lectura en español, así mismo, se advirtio que los maestros encargados de la educación de párvulos en guarderías y centros infantiles de Headstart presentaban la necesidad crítica para capacitación en esta área.

Aun cuando esta guía fue diseñada para uso individual y según la pauta que convenga, se recomienda con firmeza que se utilice conjuntamente con la instrucción teórico-práctica. El intercambio de diálogo que ocurre entre el maestro encargado de la instrucción y los maestros durante la instrucción teórica y práctica proporciona la motivacion, el refuerzo y estímulo intelectual de que requiere el maestro (trainee). Las personas que sirvieron como instructores y que desarrollaron esta guía, la emplearon en la instrucción práctica y descubrieron que el aprendizaje se facilita cuando la guía se utiliza tanto en la instrucción teórica, como en la instrucción practica.

Las habilidades necesarias para el uso satisfactorio de esta guía son:

1. Habilidad para leer y comprender el Inglés a un nivel de octavo grado.
2. Habilidad para seguir instrucciones por escrito.
3. Habilidad para observar comportamientos específicos de niños.
4. Conocimiento de las diversas culturas de los niños.
5. Conocimiento sobre las necesidades especifícas de los niños.
6. Habilidad para recordar y anotar lo que se ha visto y escuchado.

Esta guía enfoca comportamientos específicos que se relacionan directamente con la COMPETENCIA II.- Avances Físicos y Habilidades Intelectuales

Area Funcional: Lenguaje

Esta guía es la decimo-segunda según el orden que se recomienda para uso de las guías. El orden cronológico de las guías es resultado de las necesidades críticas de los participantes en el programa piloto de entrenamiento para el Asociado Bilingue y Bicultural en el Desarrollo del Niño, en la Universidad de Ntra. Sra del Lago. Las competencies a las que hacen referencia las guías fueron escritas en prioridad tomando en consideración las necesidades críticas y necesarias para la enseñanza efectiva. El orden cronológico de las guías ha sido comprobado con otros grups de maestros y parece ser eficaz.

El orden cronológico de las guías es el siguiente:

Module I	Learning to Observe Young Children in a Bilingual-Multicultural Environment
Module II	Getting To Know and Like Myself Better
Module III	Planning Effectively for Young Children in a Bilingual-Multicultural Environment
Module IV	Creating a Bilingual-Bicultural Learning Environment for Young Children
Module V	Helping Young Children Develop Social Skills in a Bilingual-Multicultural Environment
Module VI	Helping Young Children Develop Motor Skills in a Bilingual-Multicultural Environment
Module VII	Helping Young Children Develop Language Skills in a Bilingual-Multicultural Environment
Module VIII	Helping Young Children Develop Cognitive Skills in a Bilingual-Multicultural Environment
Module IX	Helping Young Children Develop Self-Help Skills in a Bilingual-Multicultural Environment
Module X	Setting the Stage for Effective Learning in a Bilingual-Multicultural Environment
Module XI	Teachers Planning and Working With Parents From a Bilingual-Multicultural Community
Module XII	Juegos - Cuentos - Cantos - Y - Rimas
Module XIII	Artesanias Mexico - Americanas
Module XIV	Teaching Concepts to Young Children Through Cultural Cooking Experiences
Module XV	Supplementary Administrative Responsibilities of Staff Working in a Bilingual-Multicultural Environment
Module XVI	Helping Young Children Develop a Positive Self-Concept

Las competencias necesarias para dar instrucción o entrenamiento en el uso de esta guía a los participantes bilingue y biculturales para ADN son las siguientes:

1. Conocimientos en el desarrollo y crecimiento infantil.
2. Experiencia en instrucción de párvulos.
3. Experiencia para trabajar con padres de familia.
4. Conocimiento sobre las diversas culturas de los niños y de la comunidad que que se trabaja.
5. Habilidad para hablar inglés y español.
6. Habilidad para explicar y demonstrar el contenido de esta guía en forma tal que concuerde con el estilo de aprendizaje del participante.
7. Habilidad para trabajar con adultos dentro de un programa académico.

I N T R O D U C C I O N

Dada la psicología infantil según la cual, el niño vive en un mundo de fantasía e irrealidad, adjudicando a los acontecimientos y a las cosas, una personificación total, es necesario que el maestro penetre en el murdo infantil, por - el único camino viable en esta edad: el del cuento y las - historietas fantásticas.

Si estas características son válidas para todo niño, mucho más para el méxico-americano, que vive en su hogar y costumbres, realidades muy diferentes a las del ambiente - tecnificado que lo rodea. La mayoría de nuestros niños proceden de familias sencillas y humildes cuyos antepasados fueron gentes del campo, para quienes el misterio y la magia, - eran aspectos integrantes de su vida y costumbres.

En esta edad el niño no entiende los razonamientos lógicos, ni los conceptos abstractos; aun lo concreto y real difícilmente lo acepta. Todo cuanto le rodea es para el niño muy diferente a como nosotros lo vemos. El lo transforma conforme a lo que en su mundo fantástico quiere que sea.

Cierto que no podemos dejarlo dentro de ese mundo irreal, pero el traslado hemos de hacerlo poco a poco, empezando desde donde el niño se encuentra.

El canto y el juego pueden desempeñar en esta etapa un papel primordial, para ayudar al niño a trasladarse de lo fantástico a lo real, haciendo que empiece a ver las cosas como son y no como quisiera que fueran.

Los cantos y juegos están también íntimamente ligados con el desarrollo y coordinación motriz, asi como también con el conocimiento que el niño debe adquirir de las distintas partes de su cuerpo.

El niño méxico-americano lleva en su sangre y en todo su ser la inclinación hacia la música y el ritmo, es por esto que para él, el canto tiene un papel importante. Hay que despertar la vena artística que late en la mayoría de nuestros pequeños, y para ello, hay que empezar desde los primeros años, aprovechando ese mundo de fantasía en que el niño se mueve.

CUENTOS

OBJETIVOS:

a) Desarrollar la atención del niño.

b) Desarrollar su capacidad de comprensión.

c) Desarrollar su capacidad creativa.

d) Ampliar los conocimientos del niño, sobre el mundo que lo rodea.

TECNICAS:

1.- Deben ser contados por la maestra utilizando el vocabulario adecuado.

2.- La maestra debe poner en su narración vivacidad y expresividad, tanto en el tono de la voz como en los ademanes.

3.- También puede presentar el cuento o historieta, utilizando láminas o grabados.

4.- Explicar el significado de vocablos nuevos que debe ir introduciendo.

5.- Hacer participar a los niños por medio de preguntas para lograr una mejor comprensión.

6.- Al terminar el cuento, hacer preguntas sobre él, para ejercitar la atención y comprensión del niño.

7.- Llevar las preguntas previamente preparadas, para que éstas - recaigan sobre lo más importante.

8.- Escenificación del cuento hecha por los mismos niños.

9.- Sacar alguna aplicación práctica sobre actitudes positivas -- frente a la vida.

ACTIVIDADES:

Tomando en cuenta los objetivos y técnicas indicados o algunos - otros que crea convenientes, desarrolle la forma a seguir, para - contar a los niños, cada uno de los cuentos que se incluyen a continuación.

1.- ¿Cómo voy a hacer para que los niños se interesen en la narración y me pongan atención?

2.- ¿Cómo y qué material voy a emplear al contárselos?

3.- ¿En qué quiero que se fijen más?

4.- ¿Qué palabras o conceptos van a resultar desconocidos para el niño?

5.- ¿Qué preguntas podría hacer para que los niños participen?

6.- ¿Qué moraleja se puede sacar del cuento?

7.- ¿Cómo voy a comprobar si los niños comprendieron?

* con una serie de preguntas?

* cuáles?

* pidiendo que lo escenifiquen?

* haciendo que ellos lo relaten?

EVALUACION:

Realizar en forma práctica frente a un grupo de niños, un cuento previamente preparado, entregando plan por escrito.

E J E M P L O :

Se va a utilizar el primer cuento de la guía titulado: EL DELFIN.

OBJETIVOS: Dar al niño algunos conocimientos sobre el mar y los peces.

Desarrollar su capacidad imaginativa y fomentar una actitud de agradecimiento.

VOCABULARIO: Remar - costa - coletazos - puerto.

DESARROLLO: Preguntaré a los niños sobre el mar:

¿Quién de Uds. conoce el mar?

Según las respuestas seguiré la conversación, pues aunque algunos quizá no lo conozcan, lo habrán visto en televisión:

¿Qué hay en el mar?

¿Cómo es el agua del mar?

¿De que color la ves?

¿Quiénes viven en el mar?

¿Tú qué haces cuando vas a la playa?

¿Te gusta meterte en el mar?

Durante estas preguntas presentaré a los niños una lámina del mar en la que se vea un barco. Además conforme los niños contesten, les iré dando información, relacionando con experiencias anteriores:

Cuando contesten que en el mar hay agua, les preguntaré: ¿dónde mas hay mucha agua? (EN LOS RIOS); pero el agua del mar es diferente porque tiene.... (SAL, ES SALADA), y puedo hacerles que saboreen la sal y decirles que la traen del mar. En la misma forma puedo continuar sobre el color del agua.

Con la pregunta de quiénes viven en el mar?, puedo iniciar el cuento: Hoy les voy a contar la historia de un pescador y un pez: puedo volver a preguntar: ¿Qué hacen los pescadores?

A continuación cuento la historia con la mayor vivacidad y expresión posible, mostrándoles la figura del DELFIN, personaje central del cuento. Si en el zoológico de la ciudad hay delfines, se puede hacer referencia si los niños ya lo han visitado, o sino, decirles que cuando vayan lo van a conocer.

Durante la narración voy explicando a los niños, las palabras - que no conocen, mostrándoles en láminas algunas de ellas como: costa y puerto.

Después de contar el cuento, puedo preguntarles a los niños:

¿Cómo era el pescador?

¿Qué le pidió el delfín al pescador?

¿Cómo ayudó después el delfín al pescador?

Trataré de destacar la actitud de agradecimiento que mostró el delfín para con el pescador.

La actividad puede terminarse aquí, pero también se puede pedir a los niños que representen el cuento, utilizando el área de los blocks: - pueden construir una barca y encarnar los tres personajes del cuento.

MATERIAL: Un delfín (en lámina o dibujo, recortada, etc.)
Un grabado que represente el mar, con un barco; a lo lejos el puerto y en otro extremo la costa. Si no es posible reunir todo en un solo dibujo, llevar otro u otros donde se vean - esas cosas.
Un paquetito de sal y un recipiente para poner agua y disolver en ella la sal.

EL DELFIN

En un pueblo marinero, donde casi todos los hombres se dedicaban a pescar, vivía una familia donde el padre era ya bastante viejo. Cuando salía de pesca con su barca no se alejaba de la costa, porque tenía que hacer mucha fuerza para remar; por esta razón, cogía unos pocos peces pequeños, ya que los mayores estaban mar adentro. Siempre regresaba preocupado por el poco dinero que sacaría de vender el fruto de su trabajo. Un día, mientras recogía la red, notó que pesaba mucho más de lo acostumbrado; tiró con más fuerza, pensando que, por fin, tendría la suerte de hacer una buena venta y ganar mucho dinero. Cuando tuvo la red dentro de la barca, todos los peces pequeños que había pescado saltaban por los aires, dando coletazos. Pero había uno que saltando, saltando, llegó hasta él y empezó a mover la boca como si le dijese:

_¡Pescador del mar!, no me lleves a tu casa; tírame otra vez al agua y algún día volveré a verte.

El pescador no le hacía ningún caso, pues no había visto todavía ningún pez que hablase; pero el pez insistía, dando saltos y coletazos, y abriendo la boca como si dijese:

_¡Pescador del mar!, no me lleves a tu casa. Tírame al agua otra vez y algún día volveré a verte.

Tanto insistió que, al fin, el pescador se agachó, lo recogió, y lo tiró al agua. El pez empezó a nadar alrededor de la barca, saltando en el aire como si volara y hundiéndose otra vez. Estaba loco de contento al verse otra vez en el mar. Por último se alejó. El pescador recogió todos los peces, los metió en las cajas que tenía preparadas y regresó al puerto para venderlos.

Un día pasó por aquel pueblo un hombre y quiso dar un paseo en barca. Preguntó al viejo pescador, y éste lo llevó por el mar sin alejarse demasiado, pues el viejo no tenía mucha fuerza para remar.

Aquel hombre era un sabio de los que estudian cómo viven los animales del mar, cómo se mueven las aguas, y todas esas cosas las escribía en sus libros. Empezó a explicárselo al viejo pescador y éste, recordando lo que le había sucedido con el pez que pescó un día se lo contó. El sabio no quería creerlo; nunca había visto peces que volasen. Entonces el pescador se asomó a las aguas y gritó:

_Pez que pesqué, pez que tiré, pez que volabas, ¿digo verdad o digo mentira?

El sabio le tenía por loco. ¿Cómo iba un pez a escuchar a un pescador?

De pronto, de dentro del mar salió como una flecha un pez enorme. Se levantó en el aire a tanta altura que más que un pez parecía -

un pájaro. Volvió a caer y a hundirse en el agua y volvió a salir. Y a caer. Y así estuvo toda la tarde. El sabio cogió el papel, lo dibujó y escribió todo lo que veía.

Mientras se alejaban en su barca el sabio y el pescador del mar creyeron oír una voz que decía: _¡Pescador del mar!; no dijiste mentira, sino verdad. Yo soy el delfín que tú pescaste y devolviste al mar.

EL SAPO Y LA ZORRA

Era una zorra que iba por los caminos buscando algo para comer, y se encontró con un sapo que estaba tomando el sol, encima de una piedra, cerca de un estanque. Y dijo la zorra al sapo:

_Te apuesto lo que quieras a que no eres capaz de ganarme en una carrera, desde aquí hasta la cumbre de aquella montaña.

Acepto dijo el sapo.

Y la zorra echó a correr con todas sus fuerzas, mientras que el sapo se había subido en sus lomos y, cuando la zorra llegó a la cumbre, se volvió hacia abajo y gritó:

_Sapo, te he ganado, pues he llegado antes que tú.

El sapo mientras tanto se había bajado, y estaba detrás de ella, un poco más arriba, y le dijo:

_Te equivocas; hace rato que te estoy esperando; soy yo quien ha gando.

La zorra no lo comprendía, se enfadó mucho y le dijo al sapo:

_Te apuesto lo que quieras a que no eres capaz de ganarme en una carrera desde aquí hasta el estanque donde estabas tomando el sol.

Acepto dijo el sapo.

Y la zorra echó a correr cuesta abajo mirando atrás para ver si el sapo la seguía; pero no lo vio por ninguna parte. Es que el sapo se le había subido encima de las orejas y no lo podía ver. Al llegar al estanque, la zorra casi no podía respirar, y volviéndose hacia la montaña gritó:

_Sapo, te he ganado, pues he llegado antes que tú.

De ninguna manera gritó el sapo, que se había bajado de sus orejas, y estaba detrás de ella. Hace rato que yo llegué, y soy yo quien ha ganado.

La zorra se enfadó mucho más y el sapo, a su vez, le dijo:

_Te apuesto a que no me ganas en lo que te diga: Nos echamos los dos al agua y a ver quién aguanta más tiempo sin respirar.

Acepto dijo la zorra.

Y echándose los dos al estanque se quedaron muy quietos en el fondo. Pero los sapos pueden estar mucho tiempo sin respirar y, al fin, la zorra tuvo que salir, pues de lo contrario se hubiese ahogado, y le dijo al sapo:

_No te puedo ganar; tres veces hemos apostado y las tres me has ganado. ¿Dime qué es lo que tengo que dar?

_Déjame que tome el sol y no me vengas más con carreras ni apuestas.

Y la zorra siguió su camino, pensando cómo era posible que un sapo la hubiese ganado tres veces seguidas. Y no lo comprendía.

EL FLAUTISTA DE HAMELIN

Hace muchísimos años había una ciudad muy hermosa, llamada Hamelín. Pero en una ocasión tuvo la desdicha de quedar infectada de ratones. Lo llenaron todo. Los sacos de trigo quedaron abiertos y pronto vacíos. Las despensas, las calles, las casas, todo se halló en poder de los ratones. Los vecinos comentaban desesperados:

_¡Ay de nosotros! ¿Cómo nos vamos a quedar libres de tantos ratones?

El alcalde les dijo entonces:

_No hay que lamentarse, sino ver la manera de arreglar esto. Voy a ofrecer una bolsa llena de monedas de oro a quien consiga descubrir el medio de matar a los ratones.

Recién llegao a Hamelín había un simpático forastero. Era delgado y larguirucho; llevaba una pluma en el sombrero y una flauta debajo del brazo. Visitó al alcalde y le dijo:

_Yo me comprometo a limpiar de ratones la ciudad y ganaré la recompensa.

Muy bien le contestó el alcalde_ ; ¡adelante!, que para ti será la bolsa.

Entonces el forastero se fue a la calle y empezó a tocar la

flauta, que era mágica, y todos los ratones al oírla se vieron atraídos por aquellas deliciosas notas y, sin poder remediarlo, seguían por todas partes detrás del flautista, el cual al verlos se echó a andar.

El flautista, era muy listo, llegó hasta el río y empezó a - meterse en él. Los ratones que le iban siguiendo, embobados, entraron también en el agua y se ahogaron todos.

Cuando el flautista vio que ya no quedaba ni un solo ratón, se dispuso a volver al pueblo para cobrar la recompensa prometida.

Con todo, el alcalde le dijo:

_Te estamos muy agradecidos, pero comprenderás que por el hecho de tocar una flauta no te voy a dar una bolsa llena de monedas de oro. Aquí tienes una, en prueba de mi agradecimiento.

El flautista se enfureció y decidió dar una lección a aquel alcalde para castigo de su informalidad y, de paso, obligarle a pagar lo -- prometido.

Fue andando, y andando y al llegar donde había un grupo de - niños, empezó a tocar la flauta. Los niños apenas oyeron las primeras notas empezaron a reir y a bailar muy contentos. Y como aquella flauta era - mágica, su melodía se extendió por toda la ciudad, hasta las casas más apartadas, y los niños igual que los ratones, se sentían atraídos por sus dulces notas y salían todos corriendo detrás del flautista. Este, seguido de los niños, se fue hacia un monte, en cuyas entrañas desaparecieron.

Los vecinos empezaron a llorar desconsolados:

_Dios mío, ¿qué será de nuestros pequeños?

Entonces apareció el flautista y les dijo:

_El único culpable es vuestro alcalde, que no quiso pagarme lo que había prometido.

Todos los vecinos fueron a protestar ante el alcalde y éste, arrepentido, entregó la bolsa al flautista.

Aquel hombre se dirigió de nuevo al monte y volvió a tocar - su flauta mágica. Inmediatamente aparecieron todos los niños de la ciudad, contentos, y sus padres, muy felices, los recibieron con mucha alegría.

Después, el flautista alto y flacucho, con una pluma en el - sombrero y una flauta bajo el brazo, se alejó para siempre de la ciudad, - contento porque la había librado de los ratones y se llevaba una bolsa de - monedas de oro.

SAPOS Y DIAMANTES

Había una vez una mujer viuda que tenía dos hijas. La mayor se le parecía mucho; tanto, que viendo a la hija se veía a la madre. Las - dos tenían aspecto tan desagradable y orgulloso, que vivir con ellas resultaba un tormento insoportable.

La pequeña, que tenía el mismo temperamento de su padre, era dulce y agradable, y una de las niñas más bonitas que jamás se hayan visto. La madre quería con delirio a la mayor, tal vez porque se le parecía a ella. En cambio, se mostraba siempre dura con la pequeña. La hacía trabajar desde la mañana a la noche y ni siquiera la dejaba sentarse a la mesa con ellas. Tenía que comer sola en la cocina.

Entre otras cosas, aquella pobre criatura debía ir, dos veces al día, por agua con el cántaro a la fuente, la cual distaba milla y media de su casa. Un día, cuando estaba en la fuente, vio llegar una pobre - viejecita que le pidió agua para beber.

Al momento podrá beber de mi cántaro dijo la chiquilla.

Lo dejó llenar un poco y lo ofreció a la viejecita, manteniéndolo un poco más inclinado para que pudiera beber más cómodamente.

La buena mujer, después de haber bebido, le dijo:

_Eres tan linda, chiquilla, y tienes tan buen corazón que - quiero hacerte un regalo.

Porque aquella mujer era una hada, que había tomado la forma de una viejecita desvalida, para ver hasta dónde llegaría el buen corazón y la educación de aquella linda muchacha.

Te daré este regalo dijo el hada_, por cada palabra que - digas, saldrá de tu boca o bien una flor o una piedra preciosa.

Cuando la niña llegó a casa su madre la regañó por haberse entretenido demasiado en la fuente.

Perdóname por no haber llegado antes contestó la hija pequeña y, mientras hablaba, dos rosas bellísimas, dos perlas y dos diamantes salieron de su boca.

¿Cómo? exclamó la madre admirada_. Sí, sí, son diamantes y perlas lo que sale de la boca de esta muchacha. Pero, hija, ¿cómo puede ser ésto?

Aquélla fue la primera vez que le llamó "hija".

La chiquilla le contó todo lo ocurrido en la fuente. Y, - mientras hablaba, muchos diamantes y perlas le iban cayendo de la boca.

_¡Esto es maravilloso! _exclamó la madre_. Quiero, quiero - que tu hermana también vaya a la fuente. ¡Fany, Fany, ven! ¡Mira lo que - cae de los labios de tu hermana cuando habla! ¿No te gustaría tener este - mismo don? Vete a la fuente por agua y, cuando se acerque una viejecita y te pida de beber, tú le ofreces amablemente el cántaro.

Sería muy desagradable que me vieran ir a la fuente por -- agua dijo Fany con desprecio.

_¡Fany! ¡Tienes que ir, y procura no te lo tenga que repe-- tir!

Y, quieras que no, tuvo que ir. Pero no quiso llevarse el - cántaro. Tomó un jarro de oro, que era el más bonito de su casa.

Así que llegó a la fuente, vio salir del bosque una dama espléndidamente vestida que fue a pedirle agua. Tenéis que saber que era la misma hada, pero ahora se presentaba en el aspecto de bella princesa, para ver hasta dónde llegaría la grosería de aquella muchacha.

A lo mejor se cree usted que he venido hasta aquí para dar- le agua le dijo la orgullosa y desvergonzada Fany_. ¿Se piensa usted que he traído el jarro de oro con esta intención?

No eres muy educada dijo el hada, pero sin dar a entender que estuviese ofendida_. Puesto que eres tan grosera y poco amable, te - ofreceré este regalo: por cada palabra que digas te saldrá de la boca una serpiente o un sapo.

Una vez dichas estas palabras, desapareció el hada y la mu-- chacha regresó a su casa.

Su madre, que ya la estaba esperando, le dijo en cuanto la - vio: _¿Cómo ha ido todo, hija mía?

¿Qué quieres que te diga? respondió molesta; y al mismo - tiempo dos serpientes y dos sapos saltaron de su boca.

_¡Pobres de nosotras! ¡Qué desgracia nos ha caído encima!. La culpable de todo, es tu hermana. ¡Pero te digo que se arrepentirá! Cogió entonces una vara para pegarle. Pero la pequeña huyó de casa y fue a esconderse entre los árboles del bosque.

En aquel instante el hijo del rey, que volvía de cazar, pasó cerca de donde estaba ella escondida y viéndola tan hermosa y triste le preguntó qué hacía tan sola en medio del bosque y por qué lloraba.

_He tenido que huir de mi casa, porque mi madre me quería - pegar con una vara.

Y el hijo del Rey, que se había enamorado de ella con sólo verla, se dio cuenta de los diamantes y perlas que iban cayendo de sus labios cuando la joven hablaba. Quiso saber toda la historia y, después de

escucharla, la subió a su caballo y se la llevó al palacio del rey, su padre, donde a los pocos días se celebró la boda del Príncipe con la hija pequeña de la viuda.

LA PRINCESA BELLAYERBA

Erase una vez un Rey que tenía doce hijos. Cuando éstos fueron mayores de edad, los reunió para decirles que tenían que recorrer el mundo en busca de esposa, pero con la condición de que las elegidas tendrían que saber tejer, hilar y hacer una camisa en un día. Dicho esto, el Rey les dio su bendición y partieron.

Durante algunos días caminaron juntos en armonía, pero luego los mayores empezaron a considerar como un estorbo la presencia de su hermano menor, del que decían era un inocentón que nunca había servido para nada. Al fin, los once hermanos decidieron desampararle. Quedóse parado el muchacho en medio del camino sin saber a quién acudir ni qué sendero tomar; y -- cuando sus hermanos se perdieron de vista, saltó del caballo, se sentó en la hierba y se puso a llorar.

Hacía ya buen rato que lloraba, cuando uno de los montoncillos de hierba empezó a moverse, y surgió de él una diminuta figura. Al princi-- pio, el príncipe creyó que se trataba de un animalito, pero vio después que era una lindísima muchacha del tamaño de una diminuta muñeca.

¿Quién eres y qué buscas? le preguntó.

Soy la princesa Bellayerba y tengo mi palacio debajo de es-- tas hierbas contestó la figurilla.

Desapareció por entre la hierba y el príncipe se agachó para mirar por entre las briznas. ¡Oh asombro! Había allí un microscópico palacio en el que todo era verde: muebles, alfombras, paredes, bóvedas ofrecían todas las tonalidades de aquel mismo color. La princesa Cañamón estaba sentada en su trono de esmeraldas y parecía aún más linda que antes.

¿Qué haces en mis dominios y por qué lloras? preguntó la -- princesa.

Lloro porque me dejaron solo mis hermanos respondió el prín cipe_. Salimos juntos a recorrer el mundo en busca de esposa, pero a medio camino me ordenaron que me separase de ellos porque les era un estorbo. Y - ahora no sé a quién acudir ni qué camino tomar.

No te aflijas le animó la princesa_, en mi corte no ha de - faltar quien te quiera por esposo.

Eso no es tan fácil replicó el príncipe_. El Rey, mi padre, exige que quien desee ser su nuera ha de saber hilar, tejer y hacer una cami_

sa en un día.

Pues no me parece muy difícil dijo la princesa.

¿De veras? preguntó el príncipe entusiasmado_. Pues si tú supieras hacer esto y me quisieras por esposo yo no tendría necesidad de seguir recorriendo el mundo.

Me casaré contigo contestó. No te muevas de ahí, mientras yo hilo, tejo y coso la camisa. Será cosa de un momento.

En efecto, no habían transcurrido dos minutos cuando volvió a aparecer la princesa Cañamón llevando una camisa en la mano, pero tan pequeña que se hubiera necesitado una lupa para apreciar los pormenores.

El príncipe regresó a su palacio llevando la camisita, aunque al enseñársela a su padre creyó morir de verguenza por causa de su pequeñez. Pero el Rey, después de examinarla detenidamente, dijo que nunca había visto una obra más perfecta y que la muchacha que la había confeccionado era digna de casarse no con un príncipe, sino con un emperador.

Al oír esto, el príncipe se puso loco de alegría y corrió a buscar a su prometida, que lo esperaba en su verde palacio. Una vez allí la invitó a subir a la grupa de su caballo, pero la princesita dijo que iría más cómoda en su cuchara de plata, de la que tiraban dos ratones blancos. Puestos de acuerdo, emprendieron la marcha, pero el príncipe procuraba mantenerse siempre a su lado, por miedo de atropellar la carroza de la princesa.

Llegaron a orillas de un gran lago por el que navegaban unos cisnes. Al verlos se espantaron los ratoncillos y entonces se volcó la cuchara y la princesa se cayó al lago. El príncipe voló en su auxilio, pero nada hubiera podido hacer sin la ayuda de uno de los cisnes, que la sacó con su pico. Entonces ocurrió otro prodigio; en cuanto la princesa salió del agua fue adquiriendo el tamaño de cualquier ser normal y se transformó en la muchacha más hermosa que jamás viera el príncipe. Este la hizo subir a la grupa de su caballo y se dirigieron a palacio a todo galope.

Cuando llegaron a él ya habían regresado los otros hermanos con sus correspondientes prometidas, pero éstas eran feas, malcaradas y de un genio detestable.

En cuanto los príncipes vieron la novia de su hermano pequeño les pareció bella como un sol y se pusieron amarillos de envidia; pero el Rey les obligó a casarse con las feas que habían elegido.

EL PATITO FEO

Había una vez una patita que estaba empollando sus huevos. Por fin, un huevo tras otro empezaron todos a romperse, y los patitos se -- asomaron, piando.

¡Cuac!, ¡cuac! dijo la madre; y, algún tiempo después, los patitos intentaban imitarla.

¡Qué grande es el mundo! exclamaban los pequeños, mirando en todas direcciones.

Efectivamente, ahora, podían moverse en todos los sentidos y por completo, al revés de cuando estaban dentro del huevo.

Algún día después, la madre se levantó del nido y vio que el huevo mayor estaba entero todavía. Con mal humor, volvió a echarse sobre - él. Por fin, se rompió el cascarón y el polluelo salió piando. ¡Qué grandote y feo era!... La madre se quedó mirándolo desilusionada. Sin embargo, más tarde se dio cuenta de que el patito feo movía muy bien las patas en el agua, nadando junto a sus hermanos y llevando el cuello muy erguido.

_No hay duda de que es hijo mío y, si se le mira bien, no resulta tan feo como parece.

Todos juntos se encaminaron al corral y, una vez allí, se encontraron con otras patas, gallinas y polluelos, que los rodearon mirándo-- los y diciéndoles en voz alta:

_¡Mirad ahí! Más patos, como si no fuéramos bastantes. Pero ¿a dónde va ese pato tan feo y tan raro?

Inmediatamente, un pato se arrojó contra el patito feo y le dio un picotazo en el cuello.

¡Déjalo en paz! exclamó la madre. _¡No te ha hecho nada - malo!

_No, pero hay que darle una paliza.

Después de esto, todos se creyeron en su casa. Pero el patito feo se vio empujado de un lado a otro, mordido, insultado y ridiculizado por las patas, e incluso por las gallinas. El pobre patito estaba aterrado y no sabía a qué lado volverse. Se desesperaba por ser el hazmerreír de todo el corral, a causa de su fealdad.

Así pasó el primer día; más tarde la cosa empeoró. El pobre patito se vio perseguido por todos, e incluso por sus propios hermanos y -- hermanas.

Entonces huyó. Corrió y corrió. Y así llegó a un pantano -

donde vivían los patos salvajes. Pero estaba tan cansado y desesperado que se quedó allí a pasar la noche.

Por la mañana, acudieron los patos salvajes a examinar al recién llegado.

¿Qué clase de bicho eres tú? le preguntaron. Eres espantosamente feo. Pero, en fin, esto no nos importa.

En aquel momento, resonaron dos disparos, y dos patos salvajes cayeron muertos. Las escopetas continuaban disparando y de entre los juncos se levantaban bandadas de patos salvajes, mientras los perdigones los iban eliminando.

Era una cacería y los tiradores tenían rodeado el pantano. Los perros de los cazadores atrapaban las piezas. El pobre patito, asustado, escondió la cabeza debajo de un ala. En aquel momento apareció un perro ante él. Sus ojos brillaban con expresión malvada. Abrió su enorme boca y mostró al pobre patito sus afilados dientes.... pero se arrojó al agua sin tocarlo. El pobre patito dio gracias a Dios por ser tan feo que el perro no había querido morderle.

Al cabo de algún tiempo, viendo que volvía a reinar la tranquilidad, el pobre patito se alejó del pantano y atravesó campos y prados.

Al anochecer llegó a una casa pobre y pequeña. Vivía allí una vieja en compañía de un gato y una gallina. Daba al gato el nombre de "hijito" mientras éste ronroneaba de satisfacción, y la gallina recibía el nombre de "patas cortas". Ponía magníficos huevos, y la vieja la quería mucho.

A la mañana siguiente fue descubierto el pobre patito.

¿Qué será esto? se preguntó la vieja mirando alrededor. Pero como veía poco y mal, creyó que el patito sería una hermosa y gorda pata que se había escapado de algún corral. "¡Buen hallazgo, ahora tendré huevos de pata!"

Tuvo al patito a prueba por espacio de tres semanas, pero éste no puso ningún huevo. El gato era el amo de la casa y la gallina el ama, y consideraban que sólo sus pareceres eran importantes. Le preguntaron al patito si sabía poner huevos.

_No, contestaba éste.

_Pues aprende a ponerlos y a ronronear.

El patito se escondió en un rincón muy triste, pues empezó a pensar en la luz del sol, en el aire fresco y sintió muchos deseos de nadar; y no pudiendo ocultar su deseo, se lo comunicó a la gallina.

_No sabe usted cuán delicioso es flotar en el agua. Por esto la gallina se puso a reír burlándose de él.

Por fin el patito dejó aquella vivienda. Llegó el otoño. Los árboles se tiñeron de tonos amarillentos. El cielo se puso gris y el viento se dejó sentir. El pobre patito estaba solo y lleno de frío.

Una tarde de invierno, apareció una bandada de cisnes, con su blancura deslumbradora y sus cuellos largos y flexibles. El patito no había visto nunca unos animales tan bellos. Extendieron sus magníficas alas y emprendieron el vuelo hacia tierras más cálidas. Tenían una altura extraordinaria. El patito sentía rara intranquilidad, de manera que nadaba describiendo círculos y retorciendo el cuello para seguir las evoluciones de aquellas magníficas aves. No las envidiaba. Se habría dado por contento y agradecido si ellas hubiesen tolerado su presencia. ¡Pobre patito feo! Ignoraba qué clase de aves eran aquéllas, pero se sentía atraído por ellas mucho más que por cualquier otro animal de los que había visto.

Aquel invierno fue tan intensamente frío que el patito agitaba a toda prisa las patas al nadar para que no se le helasen; pero cada noche el agujero donde nadaba era más pequeño que el del día anterior. Luego heló tanto, que crujió la superficie del lago. El patito, que estaba fatigado, no pudiendo seguir moviéndose, quedó preso por el hielo.

A la mañana siguiente, un campesino lo encontró y, acercándose al hielo, con uno de sus zuecos abrió a golpes un agujero, con lo que libró al patito de muerte segura. Se lo llevó a su mujer y allí revivió. Había unos niños que querían jugar con él, pero él se imaginó que querían maltratarlo y, en su espanto, se arrojó contra la olla de la leche, más tarde cayó sobre el barril de mantequilla, después sobre la harina, y, al fin, pudo salir ocultándose detrás de unas matas. Sería triste explicar las privaciones y miserias que tuvo que soportar durante aquel invierno, que fue muy crudo.

Cuando el sol empezó a calentar, el patito se echaba entre los juncos. Extendía las alas, batía el aire y notaba que lo hacía con más fuerza que antes. Emprendió el vuelo, y antes de que se diera cuenta, llegó a un hermoso jardín lleno de árboles en flor, que tenía un magnífico lago; vio también tres hermosos cisnes blancos que se dirigían a su encuentro. Se arrojaron al agua y el patito reconoció aquellas magníficas aves.

Volaré hacia ellas; ellas sin duda, me matarán, porque soy tan feo... Pero no importa, prefieron que me maten ellas que cualquier otro animal.

Se acercó al lago y nadó hacia los majestuosos cisnes e inclinó la cabeza al agua esperando su fin Pero ¿qué vio reflejado en ella? Su propia imagen; sólo que ya no era torpe, gris y feo pato, sino un magnífico cisne.

Los otros cisnes nadaban a su alrededor y lo acariciaban con sus picos y él sentía tal felicidad que tuvo que ocultar la cabeza bajo el ala, avergonzado de tanta satisfacción. Nunca había soñado tal ventura cuando era el Patito Feo.

LA BELLA DURMIENTE

Había una vez un rey y una reina que vivían muy apenados porque no tenían ningún hijo. Cuando por fin, después de esperar largos años, nació una niña, el rey quiso hacerle el bautizo más elegante que tuviera otra princesa del mundo. Invitó a todas las hadas de su reino para que fueran madrinas de la princesita.

Después del bautizo, todos los invitados volvieron a palacio, donde les esperaba un espléndido banquete. Cada una de las hadas, que eran siete, tenía un cubierto de oro; cuando todos estaban sentados a la mesa, apareció una hada muy viejecita que no había sido invitada, ya que todos la habían dado por muerta.

El rey le ofreció un cubierto en la mesa, pero no pudo ser de oro, porque sólo se habían fabricado siete, uno para cada una de las hadas invitadas.

El hada viejecita lo tomó muy a mal y murmuró entre dientes cierta misteriosas amenzas; fue gran suerte que otra hada joven, que estaba a su lado, pudiese oírla.

Suponiendo que pudiera echarle algún maleficio a la recién nacida, el hada joven se escondió a la hora de ofrecer los dones a la princesita. Así podría evitar el daño que hiciera el hada viejecita con un don pernicioso.

Las seis hadas le ofrecieron sus dones: bondad, belleza, sabiduría, etc. Y cuando habló el hada viejecita dijo, acercándose a la cuna donde dormía la niña:

_Esta bella y graciosa princesita, cuando tenga quince años, se herirá con un huso de hilar y morirá.

Todos se estremecieron al oír tan terrible profecía. El rey y la reina que tan felices estaban, se llenaron de dolor. Entonces el hada joven salió de su escondite y dijo:

_No se asusten sus Majestades. La princesa no morirá. La princesa se picará en un dedo con un huso, pero en lugar de morir quedará dormida cien años seguidos. Cuando hayan pasado esos años, el hijo de un Rey irá a despertarla.

Y dichas estas palabras todas las hadas desaparecieron.

El Rey, con la esperanza de poder evitar aquella desgracia, prohibió en todo el reino que la gente hilara y que tuviera husos en sus casas bajo pena de muerte.

Pero tanta precaución no sirvió de nada.

Un día, cuando la princesa tenía ya quince años, sus padres la llevaron a uno de sus castillos y, yendo de un sitio a otro, la princesa entró en una recámara que había arriba del todo en una torre del castillo. Allí estaba sentada una mujer muy viejecita, tan viejecita que no salía nunca de aquella habitación. Por eso no había oído hablar nunca de la orden dada por el Rey 15 años antes, y aún hilaba.

¿Por qué hacéis dar vueltas a esta rueda, buena mujer, le preguntó la princesa.

Estoy hilando, pequeña contestó la viejecita.

_¡Oh, qué bonito es hilar! ¿Cómo se hace? ¿Me deja probar un poco?

Entonces cogió el huso para intentar hilar y en seguida se picó un dedo. Se desmayó y al punto cayó en tierra. La pobre mujer se precipitó a pedir auxilio, pero todo fue inútil. Las camareras le frotaron la cabeza, le dieron golpes en la mano.... El Rey y la Reina comprendieron en seguida que todo lo que hicieran para reanimarla sería inútil.

La llevaron a la mejor habitación del palacio y allí la dejaron, siempre dormida y bella como un ángel.

Mientras tanto, la buena hada joven estaba lejos, pero así que supo lo que le había pasado a la princesa, ahijada suya, montó en su carro y al poco rato estaba en palacio.

El hada, que era muy buena y lista, pensó que pasados cien años, cuando la princesa despertase, se encontraría muy sola y desamparada en el viejo castillo y, seguidamente, tocó con su varita mágica a cada una de las personas que allí había. Todas quedaron dormidas. Al poco rato se alzó alrededor del castillo un bosque de espinos tan espeso que nadie podía abrirse camino por él. La única cosa que se veía de aquel edificio era la punta de la torre más alta, donde dormía la bella princesa.

Pasaron muchas cosas en cien años y nadie se acordaba ya del castillo, y la bella princesita. Pero un día el hijo de un Rey vio la punta de la torre en medio de aquella espesura y quiso saber qué era aquel castillo que nunca había visitado. Nadie pudo responderle, hasta que al fin encontró a un campesino muy viejecito que recordaba haber oído de su abuelo que en aquella torre había una princesa muy bella, que estaba condenada a dormir durante cien años, hasta que la despertara un príncipe con el que se casaría después.

El príncipe quiso saber de cierto si aquello era verdad. Tomó un caballo y empezó a abrirse camino por entre la espesura. Así avanzó solo hasta el castillo. Lo que vio en seguida era para espantar al más valiente. Todos los hombres y caballos estaban echados. Hubieran parecido muertos, si no fuera por los colores que tenían. Vio que todas las personas de allí llevaban vestidos muy antiguos y, sin embargo, parecían estrenados el mismo día; todos semejaban estatuas.

Por fin llegó a una recámara donde le esperaba la visión más maravillosa que hubiese podido imaginar: una joven extraordinariamente hermosa que dormía en una cama cubierta de seda bordada. Parecía como que acababa de dormirse en aquel instante. El príncipe se arrodilló al lado de la cama con el corazón lleno de amor y admiración. Algunos dicen que dio un beso a la princesa, pero como nadie lo vio, no lo podemos dar como cosa cierta. Sea lo que fuere de ésto, había llegado el momento de terminar el encantamiento y la princesa despertó y vio al príncipe a su lado.

¿Eres tú? ¡Cuánto tiempo hace que te esperaba! dijo la princesa enamorada.

Mientras tanto, se habían ido despertando todos los demás, caballeros y sirvientes del castillo.

Celebraron, muy felices, su enlace matrimonial. La novia tenía cien años más que el príncipe, pero os puedo asegurar que no se conocía. Nadie lo habría adivinado.

EL SOLDADITO DE PLOMO

Había una vez veinticinco soldaditos de plomo; todos eran iguales, con su uniforme rojo y azul, y con el arma al hombro; menos uno, el soldadito de nuestro cuento, que solamente tenía una pierna. Fue fabricado en último lugar y no hubo bastante plomo para él.

El fundidor de todos estos soldaditos los metió en una caja, y allí quedaron durante mucho tiempo, hasta que un día se levantó la tapa de la caja, y lo primero que oyeron en este mundo fue que un niño, palmoteando de alegría, exclamaba:

_¡Soldados! ¡Soldados!

Era su regalo de cumpleaños.

Encima de la mesa donde fueron colocados por el niño, formando escuadrón, había otros muchos juguetes; pero lo que más llamaba la atención era un magnífico castillo de papel, en el que se podían ver algunos árboles que rodeaban un espejito, el cual representaba un lago. Lo más bonito de todo era una joven bailarina que danzaba sobre la punta de un pie, -- mientras que la otra pierna estaba levantada a tal altura, que el soldadito de plomo no podía vérsela y creyó que, como él, también sería coja.

Esa sería la esposa adecuada para mí pensó_, pero es demasiado linda y vive en un palacio y yo solamente en una caja que he de compartir con mis veinticuatro hermanos. No, éste no es lugar adecuado para ella. Sin embargo, me gustaría conocerla y poderle hablar.

Luego se vio tendido sobre una caja de cigarros. Desde allí

podía contemplar cómodamente a la hermosa bailarina, que continuaba sosteniéndose sobre una pierna.

Al llegar la noche, todos los demás soldaditos y juguetes fueron a parar a sus respectivas cajas, y los habitantes de la casa se acostaron.

Dieron las doece, que era la hora en que los juguetes podían dedicarse a sus propios juegos, y armaron tal alboroto que se abrió de golpe la tapa de la caja de tabaco y apareció un feísimo brujo de barba blanca y nariz de loro, con unos anteojos encima de la nariz.

¡Soldadito de plomo! dijo el brujo al notar que nuestro soldadito miraba sin cesar a la hermosa bailarina_, ¿por qué la miras con tanta atención?

Pero el soldadito fingió no haberle oído y a pesar de su tono amenazador continuó mirando con interés a la damita.

Bueno, espera a mañana añadió el brujo.

Al día siguiente, por la mañana, cuando se levantaron los niños, nuestro soldadito fue colocado en el borde de la ventana, y al verlo allí el brujo, hizo que el viento soplase con fuerza y lo precipitó al vacío.

Fue una caída terrible y, de resultas, quedó con la bayoneta clavada entre dos adoquines de la banqueta.

Más tarde, pasaron por allí unos muchachos y, como había empezado a llover, se formó en el suelo un verdadero torrente.

Mira dijo uno_, aquí hay un soldadito de plomo; le haremos navegar.

Construyeron con un pedazo de papel un barco; colocaron en el centro al soldadito y lo lanzaron en medio del torrente.

El barco emprendió su navegación hacia la boca de la alcantarilla. ¡Qué oleadas se formaban allí! ¡Qué fuerte era la corriente! El soldadito permaneció inmóvil, a pesar del miedo que sentía. El barco pasó por debajo de un túnel largo donde había mucha oscuridad, y el soldadito pensó en lo solo que se hallaba.

_Si por lo menos estuviese conmigo aquella hermosa bailarina, no me importaría que la oscuridad fuese mayor.

De pronto apareció una enorme rata de agua que se puso delante del barco de papel.

Muéstrame tu pase dijo autoritariamente.

El soldadito no replicó una sola palabra y el barco pasó rápidamente, puesto que la corriente se hacia cada vez más fuerte.

¡Detenedlo! ¡Detenedlo! gritaba la rata. _No ha pagado el derecho de pase.

Estaba tan cerca del final del pequeño torrente que no era posible detenerse. El barco navegaba con mucha rapidez, mientras el pobre soldadito seguía tan derecho como se lo permitía el miedo que pasaba.

El barco se fue llenando de agua y se hundía cada vez más, hasta que por fin el agua cubrió la cabeza del soldadito. Entonces éste pensó en la bailarina de papel a la que ya no volvería a ver más.

Por último se deshizo la barca de papel y el soldadito cayó. Pero en aquel instante se lo tragó un pez. ¡Qué oscuridad tan grande dentro del pez y, además, qué estrecho estaba!

¿Cuánto tiempo durará este viaje?

De repente, el pez hizo los más extraños movimientos. Luego se quedó quieto. Después de algunas horas atravesó un rayo de luz los ojos del soldadito.

¡Un soldadito de plomo! oyó que decían.

Aquel pez había sido enganchado en un anzuelo; después, fue a parar a un mercado. Vendido y llevado, pasó a la cocina, donde la cocinera lo encontró al abrir el pescado con un cuchillo.

Sacó el soldadito, y en cuanto estuvo limpio y seco, la cocinera lo llevó al cuarto de los niños, donde todos querían ver al soldadito que viajó en el estómago de un pez. Lo pusieron sobre la mesa y ¡qué sorpresa!, viose en la misma habitación donde estuvo antes. Allí se hallaban los mismos niños y los juguetes continuaban sobre la misma mesa, así como el castillo y la hermosa bailarina.

El soldadito se impresionó tanto que estuvo a punto de derramar lágrimas de plomo, pero no lo hizo pensando que no sería correcto ver a un soldado llorar. Miró a la bailarina y ella le devolvió la mirada, pero no se dijeron una sola palabra.

Nuestro soldadito aventurero era feliz, pero pronto se sintió desdichado, pues uno de los niños se dio cuenta en seguida de que le faltaba una pierna y, suponemos que inspirado por el brujo de la caja de tabaco, que estaba celoso, lo cogió y lo arrojó al fuego de la chimenea. El soldadito de plomo permaneció firme en el fuego. Volvió a mirar a la bailarina y los ojos de los dos se cruzaron de nuevo. Sintió que se fundía, pero se esforzó en permanecer erguido sosteniendo con firmeza el fusil.

En aquel momento se abrió una puerta, y se formó una corriente de aire que sorprendió a la bailarina de papel. Esta echó a volar directamente hacia la chimenea, al fuego y al soldado. Hubo una llama brillante y, por fin, desapareció.

Mientras tanto, el soldadito se fue derritiendo, y cuando al día siguiente la criada sacó las cenizas del hogar, halló un corazoncito de plomo.

LOS TRES OSOS

Una vez había tres osos que vivían en su casita en medio del bosque. Uno de ellos era un oso pequeño, pequeño. Había otro mediano, y el otro era muy, muy grande. Tenían tres platos para comer sopas: uno para cada uno. El plato del oso pequeño era muy, muy pequeño; el del oso mediano era de medida mediana, y el del oso mayor era grande, muy grande. También tenían tres sillas para cuando querían sentarse: una para cada uno. La silla del oso pequeño era pequeña, muy pequeñita; la del oso mediano era de medida mediana y la del oso mayor era grande, muy grande. Y también tenían tres camas: una cama para cada oso. La del oso pequeño era pequeña, muy pequeña; la del oso mediano era de medida mediana y la del oso mayor era grande, muy grande.

Un día habían hecho las sopas del almuerzo y habían llenado los platos; pero las sopas estaban muy calientes y fueron al bosque a dar un paseíto mientras se enfriaban. No querían quemarse los hocicos. Preferían esperar un rato antes de empezar a comer.

Cuando se paseaban, una viejecita pasó por delante de la casita de los osos. No debía ser muy educada, porque primero miró por la ventana y, después, por el ojo de la cerradura antes de entrar. Los osos, como eran osos buenos y no hacían mal a nadie, no pensaban que nadie pudiera hacerles una mala jugada y, así, nunca cerraban la puerta con llave.

Por eso la viejecita no tuvo más trabajo que dar vuelta a la manilla de la cerradura para entrar. ¡Y qué alegría tan grande tuvo al ver las sopas en la mesa! Si hubiera sido una anciana buena, habría esperado a que los osos volvieran a su casa y, entonces, puede ser que la hubiesen convidado a almorzar, porque eran buena gente aquellos osos _un poco bruscos a veces por ser éste el aire de los osos_, pero de buen corazón y hospitalarios. La viejecita no era muy educada, y prueba de ello es que, sin pensárselo, se dispuso a almorzar antes que volvieran los dueños de la casa.

Probó primero las sopas del oso mayor y le parecieron demasiado calientes. Entonces soltó una palabrota fea y fue a probar las sopas del oso mediano. También estaban demasiado calientes, y soltó otra palabrota. Finalmente, llegó a las sopas del oso pequeño y no le parecieron ni demasiado calientes ni demasiado frías; estaban en su punto. Le gustaron tanto, que se las comió todas, pero como era mala, tuvo que decir otra palabra fea, por ser el plato pequeño y no cabía en él bastante cantidad de sopa.

Entonces la viejecita se sentó en la silla del oso mayor y le pareció demasiado dura; se sentó en la del oso mediano y ésta era demasiado blanda; finalmente probó la del oso pequeño, y ésta no era ni demasia

do dura ni demasiado blanda. Era como ella la quería. Se sentó; pero debía pesar demasiado porque al cabo de un rato el asiento se rompió y la viejecita cayó bruscamente al suelo. No es necesario decir que dijo otra palabrota.

Después, subió a la habitación de los tres osos. Se echó en la cama del oso mayor, pero la almohada era demasiado alta para ella.

Se tumbó luego en la del oso mediano y resultó que en aquella cama había de tener los pies demasiado altos. Se acostó, finalmente, en la cama del oso pequeño y en ésta sí que estaba bien. Se abrigó y, al momento, se quedó dormida.

Pero pasaba el tiempo y los osos pensaron que la sopa ya se habría enfriado bastante, y se volvieron a casa a almorzar.

¡Alguien ha probado mi sopa! dijo el oso mayor, con su voz ronca, porque vio la cuchara dentro del plato.

El oso mediano, al mirar a su plato, vio que también tenía la cuchara dentro. Eran cucharas de madera; si hubiesen sido de plata, aquella mala viejecita se las habría metido en el bolsillo.

¡Alguien ha probado mi sopa! gritó el oso mediano, con su voz ni delgada ni fuerte.

Entonces el oso pequeño miró su sopa. También la cuchara estaba dentro del plato, pero de sopa no quedaba ni pizca.

¡Alguien ha probado mi sopa y se la ha comido toda! gritó con su voz delgada.

Los tres osos, viendo que alguien había entrado en su casa y se había comido el desayuno del más pequeño, se pusieron a mirar por todas partes. La viejecita había dejado el almohadón del oso mayor mal puesto cuando se levantó de su silla.

¡Alguien se ha sentado en mi silla! gritó el oso mayor con su voz ronca.

La viejecita había aplastado el almohadón del oso mediano.

¡Alguien se ha sentado en mi silla! gritó el oso mediano, con su voz ni fuerte ni delgada.

Y ya sabéis cómo dejó la viejecita la silla pequeña.

¡Alguien se ha sentado en mi silla y me la ha destrozado! gritó el oso pequeño.

Entonces los tres osos se decidieron a buscar de verdad quién había entrado en su casa. Subieron a su dormitorio. La viejecita había sacado de su sitio la almohada del oso mayor.

¡Alguien se ha echado en mi cama! gritó el oso mayor, con

su voz ronca.

La viejecita también había quitado la colcha de su lugar en - la cama del oso mediano.

¡Alguien se ha tumbado en mi cama! gritó el oso mediano, con su voz ni delgada ni fuerte.

El oso pequeño fue también a mirar su cama; la colcha estaba en su lugar y, sobre la almohada, se veía la cabeza sucia y fea de la viejecita que, de ninguna manera, había debido echarse en aquella cama.

¡Alguien se ha metido en mi cama... y aún está en ella! gritó el oso pequeño, con su voz delgada.

La viejecita había oído, durmiendo, la voz ronca del oso mayor. Pero dormía tan bien, que hizo el mismo caso que habría hecho del rumor del viento o del ruido de un trueno. También había oído la voz, ni -- fuerte ni delgada, del oso mediano, pero tan confusa como se oye hablar a - las personas cuando uno sueña. Pero cuando oyó la voz delgada del oso más pequeño, se despertó con espanto, y viendo los tres osos a un lado de la cama bajó por el otro lado y corrió a la ventana, que estaba abierta, porque los osos, como osos aseados, al levantarse, no se olvidaban nunca de abrir la ventana de su dormitorio. La viejecita saltó por aquella ventana. Pero lo que no puede saberse es si se abrió la cabeza cuando cayó al suelo, o si pudo correr y perderse en el bosque. Lo cierto es que los tres osos no la volvieron a ver nunca más en su vida.

LA LECHERA

Una familia tenía una vaca, de cuya leche, que vendían en un pueblo vecino, vivían todos los de la casa. La hija era quien la llevaba - en una vasija, puesta sobre la cabeza.

Un día, mientras caminaba hacia el pueblo, iba pensando:

_Con el dinero que saque de esta leche podremos comprar unos pollitos; dándoles trigo y verdura, en pocos días engordarán y tendremos -- unos cuantos gallos muy pronto.

Al cabo de andar un tramo, dijo:

_Vendiéndolos a buen precio, es seguro que podríamos comprar una oveja, la cual, bien cuidada y alimentada, pronto nos daría buena lana, que, vendida en el mercado, de seguro nos dará una buena cantidad de dinero.

Siguió andando un trecho más y dijo:

Con el dinero de la lana se podría comprar un cochinillo, el cual, sin mucho dinero, se puede engordar, aprovechando las sobras de la co

mida y unos puñados de harina y salvado hervido. No sería luego difícil vender lo en poco tiempo por mucho dinero.

Siguió camino adelante pensando, y dijo:

_Si fuera vendido a buen precio, se podría comprar una ternerita que, bien alimentada, engordaría y pronto sería una vaca hermosa, la cual, sin duda ninguna, nos daría buena leche para vender, como la vaca que tenemos ahora.

Así iba pensando la lechera, pero, de pronto, tropezó en una piedra que había en el camino, se le cayó la vasija que llevaba en la cabeza y, rompiéndose en mil pedazos, derramó toda la leche por el suelo. La lechera miró la desgracia que le había pasado y pensó:

_Adiós los pollitos y los gallos que vender; adiós la oveja y la lana; adiós el cerdo que me hubiese permitido comprar la ternera, la cual, convertida en vaca, me habría dado leche. No se puede uno fiar de los sueños. Vale más contar con lo que se tiene seguro.

LOS TRES CERDITOS

Esta es la historia de tres cerditos músicos. El mayor de ellos era muy listo y trabajador, pero los más pequeños se pasaban el día jugando y cantando.

Había por allí un lobo feroz que causaba muchos estragos entre los otros animales, por lo que cerdito Mayor decidió hacer una casa de ladrillo muy sólida para poderse refugiar en ella cuando apareciese el lobo. Y, así, empezó a construirla.

Mientras tanto, sus dos hermanos continuaban jugando, sin preocuparse de nada.

En ves de jugar deberíais ayudarme; así terminaría antes la casa dijo cerdito Mayor a sus traviesos hermanos.

Pero sus hermanos no tenían gana ninguna de trabajar en favor de su hermano mayor, y decidieron hacerse su propia casa.

El cerdito Pequeño, sin pensarlo demasiado, construyó su casita de paja.

Así terminaré antes y podré seguir jugando se dijo.

El cerdito Mediano no construyó su casa de paja, sino con hierba fresquita del campo. Una vez que la hubo terminado, se puso en seguida a jugar y a cantar.

Mientras tanto, el cerdito Mayor terminó su linda casita de

ladrillo y cemento.

A los pocos días se acercó a la casita del cerdito pequeño - el lobo Feroz, y oliendo desde lejos la tierna carne de éste, hinchó los - pulmones y sopló con fuerza: ¡Ffff!

Entonces, la frágil casita se desmoronó, mientras el pobre - cerdito corría hasta la casita de cerdito Mediano.

El lobo le siguió y vio que se refugiaba en la casita de su hermano, y sonriendo con malicia pensó:

_¡Ja, ja! Ahora tendré dos sabrosos cerditos a la vez.

Se acercó despacio a la casita y sopló como la vez anterior: ¡Ffff!

Toda la casita se deshizo a los pocos segundos y cerdito Pequeño y cerdito Mediano tuvieron que correr muy de prisa para poderse refugiar en la casita de su hermano mayor.

Los fue siguiendo el malvado lobo, y vio que se refugiaron - en la casa que cerdito Mayor había terminado de construir.

¡Bah! pensó el lobo. _En cuanto sople sobre ella se volcará y, entonces, podré comerme los tres cerditos.

Y como las dos veces anteriores, hinchó los pulmones de aire y sopló con fuerza. Pero la casita seguía en pie con los tres cerditos dentro. El lobo sopló, sopló hasta quedarse sin aliento y no la pudo derribar.

¿Qué pasaba? ¿Cómo era posible?

Pues... que cerdito Mayor era más listo que sus hermanos. De esta forma quedaban los tres a salvo de los dientes del lobo.

¡Abrid la puerta! gritó el lobo enfurecido_. _¡Pues os - comeré de todas maneras! Porque me voy a subir al tejado y entraré por la chimenea. ¡Entonces os comeré a los tres! ¡Ja, ja, ja!

Pero cerdito Mayor tuvo una idea ingeniosa.

_¡De prisa, hermanitos! Traed mucha leña y echémosla al fuego para que hierva en seguida el agua de la caldera.

Y, en efecto, el agua en seguida hirvió.

El lobo empezó a bajar despacito por la chimenea hasta que - al fin cayó en la caldera hirviendo y murió abrasado.

Así pagó sus muchas maldades y nuestros tres cerditos se salvaron. Entonces sí que se pusieron a cantar y bailar los tres de alegría.

EL RATON Y EL LEON

Vivía en la selva un ratón que se pasaba el día saliendo y entrando en su agujero, llevando y trayendo comida de un lado para otro. Igual que pasa a todos los animales, su trabajo no era otro que preocuparse del alimento para sí y para los suyos. Muy cerca de él vivía un grupo de leones, entre los cuales había uno que continuamente se burlaba de la poca fuerza de los demás animales. Se paseaba, haciendo ver a todos la enorme potencia de sus garras, lo afilados que tenía los colmillos, y los largos brincos que podía dar cuando iba de caza. Todos los animales le temían y se alejaban de él cuanto podían.

Una vez, mientras el ratón iba por entre los árboles distrído y contento, el león lo atrapó entre sus enormes patas. Iba a darle un zarpazo, pero el ratón, con una vocecita que apenas se dejaba oír, le dijo:

_Si me dejas libre, no te arrepentirás. Algún día podré ayudarte y devolverte el favor que me haces perdonándome la vida.

_No me hagas reír, le contestó el enorme león. Un animalito tan pequeño como tú, ¿cómo puede ayudar a un animal tan grande como yo? Además, que no necesito de la ayuda de nadie. Con mi fuerza, mis garras y mi fiereza no hay nadie que pueda vencerme. Sería tonto dejándote escapar.

Tanto insitió el ratón que, al fin, el león, se dijo: "Por un animal tan pequeño, con el que no tengo ni para un diente, no merecía la pena abrir la boca", y lo dejó escapar.

Pasó mucho tiempo y, el león empezó a hacerse viejo, a perder fuerza. Ya no podía cazar como antes, ni le tenían miedo, ni huían de él los demás animales cuando pasaba por los caminos de la selva.

Un día iba andando por entre los árboles, cuando de repente se vio levantado en el aire. Tenía las patas enredadas entre unas cuerdas. Era una trampa que le habían preparado los cazadores.

Empezó a rugir desesperado; los animales venían de todas partes para ver lo que pasaba. Pero cuando les decía:

"Ayudadme a salir de esta trampa, no puedo moverme", todos se acordaban de los sustos que les había dado y se iban sin contestarle siquiera.

Tanto rugió que le oyó el ratón desde dentro de su agujero. Salió corriendo y, al ver cómo el león estaba enredado entre las cuerdas de la trampa, subió hasta él y con sus afilados dientes empezó a roer la cuerda hasta que se rompió y el elón se pudo escapar, mientras decía a quien -- quería escucharle:

_Ahora me doy cuenta de que todos necesitamos de los demás -

por pequeños e insignificantes que nos parezcan.

Dicen que desde entonces el león y el ratón iban siempre juntos por todas partes discutiendo y riendo. No lo sé, pero podría ser verdad.

LA VENDEDORA DE CERILLOS

Era la noche del 31 de diciembre. Hacía mucho frío y nevaba copiosamente. Una pobre niña andaba por las calles desiertas; iba descalza y con la cabeza al aire. Cuando salió de su casa llevaba unos zapatos viejos, pero le servían muy poco por ser demasiado grandes para ella. Los había usado su madre hasta que se rompieron, y a la niña se le cayeron de los pies mientras atravesaba la calle. Uno de los zapatos no pudo encontrarlo, y el otro se lo quitó un chiquillo travieso que se alejó a la carrera.

Así, la pobre niña tuvo que seguir adelante con los pies descalzos, que pronto se le pusieron amoratados.

Llevaba cierta cantidad de cerillos en el delantal viejo, y en la mano sostenía un paquete entero. Nadie le había comprado nada durante aquel largo día, y nadie tampoco le dio una sola moneda de cobre. La pobrecilla estaba hambrienta y se moría de frío. Los copos de nieve le caían en la cabeza; pero ella no hacía caso. En todas las ventanas y aparadores brillaban luces, y en el aire flotaba un delicioso aroma de pato asado. En un rincón se acurrucó como pudo y, recogiendo los desnudos pies debajo del cuerpo, los sintió más fríos que nunca. No se atrevía a regresar a casa, - por no haber vendido ninguna caja de cerillos. Su padre le pegaría y, por otra parte, hacía casi tanto frío en su casa como en la calle.

Las manos de la niña estaban casi heladas. ¡Oh qué calor le daría un solo cerillo! Se atrevería a sacar uno de la caja y lo encendería para calentarse los dedos. Sacó, pues, un cerillo, lo frotó. ¡Riiis! Empezó a arder con llama clara y brillante, como si fuese una bujía pequeña, - mientras ella la rodeaba con una de sus manos. La niña tuvo la ilusión de hallarse ante una estufa. Dentro ardía un hermoso fuego que calentaba es-- pléndidamente. Pero sucedió que, mientras ella extendía los pies para ca-- lentarlos, se apagó la llama del cerillo y desapareció la soñada estufa; de manera que la niña se quedó sentada, con el cerillo apagado en la mano. Encendió otro, que resplandeció también como el anterior y, mientras la luz - se proyectaba en la pared, ésta se le hizo transparente, cual si fuese de - gasa, de modo que la niña pudo ver el interior de la habitación. Estaba - puesta la mesa, cubierta con manteles blancos; vio también una vajilla brillante; un pato asado, relleno de manzanas y ciruelas, humeaba en el centro. Y lo mejor fue que el pato saltó de la fuente en que se hallaba y llegó hasta donde estaba sentada la pobre niña; pero entonces.... se apagó el cerillo, y no quedó de él más que un palito ennegrecido.

Encendió otro cerillo. Esta vez, la niña se vio sentada an-

ante un árbol de Navidad. Millares de velitas brillaban entre sus ramas y unas láminas de color la miraban. La niña extendió sus dos manos hacia -- ellas...; pero se apagó el cerillo. Todas las velitas del árbol de Navidad se elevaron cada vez a mayor altura, hasta que la niña vio que no eran sino las estrellas centelleantes. Cayó una de ellas describiendo una línea de - luz a través del cielo.

Alguien se muere pensó la niña, porque su abuela, la única persona que la trató cariñosamente, solía decir: "Cuando se cae una estrella, es que un alma vuela hacia Dios."

Encendió otro cerillo y aquella vez, en el círculo de la llama, se le apareció su abuela. La vio con la mayor claridad y pudo notar - que la anciana le sonreía bondadosamente y que parecía muy feliz.

¡Abuela! exclamó la niña. _¡Oh, llévame contigo! Ya sé que desaparecerás en cuanto se apague el cerillo; lo mismo sucedió con la estufa, con el delicioso pato y con el hermoso árbol de Navidad.

Apresuradamente, encendió una caja de cerillos, porque deseaba conservar lo más posible la visión de su abuela. La luz de los cerillos fue casi tan intensa como la del día. Nunca su abuela le pareció tan alta y tan hermosa. Levantó a la niña en sus brazos y ambas emprendieron el vuelo, en medio de un círculo de luz, lejos, muy lejos de la tierra, donde no había frío, hambre, dolor o pena, porque ya estaban con Dios.

A la mañana siguiente, encontraron a la pobre niña. Tenía - las mejillas encendidas y una sonrisa en los labios. Estaba muerta. Aún - tenía en la mano los retos de los cerillos consumidos. Todos creyeron que habría tratado de calentarse. Pero nadie imaginó siquiera qué hermosas visiones tuvo, no con cuánta alegría y en unión de su abuela entró en la gloria del Año Nuevo.

J U E G O S

OBJETIVOS:

a) Lograr una mejor coordinación sensomotriz.

b) Desarrollar la iniciativa y la capacidad imaginativa del niño.

c) Favorecer las relaciones interpersonales.

d) Crear en el niño actitudes positivas, para reaccionar tanto ante el triunfo como ante el fracaso.

e) Desarrollar la atención y percepción del niño en relación a los distintos sentidos.

TECNICAS:

1.- Explicar paso a paso cada parte del juego, tomando muy en cuenta el objetivo que con él se persigue.

2.- Hacerlo primero con un pequeño grupo y que los demás lo vean.

3.- Tomar después otros niños, y repetirlo, así hasta que vayan pasando todos.

4.- Si el juego lo permite, pueden después participar todos.

ACTIVIDADES:

1.- Indique qué variaciones o adaptaciones podría hacer con algunos de los juegos, para que respondan mejor a las necesidades y cos

tumbres de los niños méxico-americanos.

2.- Señale para cada juego, cuál sería el objetivo o fin que al realizarlo pretende alcanzar.

EVALUACION:

Sobre un juego previamente señalado, elaborar por escrito la forma de enseñarlo y llevarlo a la práctica con un grupo de niños.

EJEMPLO:

Tomaré como ejemplo el primero de la guía: EL SILENCIO.

OBJETIVO: Desarrollar en el niño la atención y disciplina, asi como -- también hacer que establezca la diferencia entre actividad y reposo.

DESARROLLO: Siguiendo los pasos que se indican en el juego.

EL SILENCIO

Los niños estarán esparcidos por el patio; podrán - cantar, reir, hacer ruido, etc. Y deberán moverse de un lado a - otro del patio.

A una señal dada por el director de juego, todos deberán guardar absoluto silencio y se quedarán quietos en la posición que estén. A una señal se reanudará el juego; los que se muevan o hablen serán eliminados. El último que quede, gana.

EL MEJOR CORREDOR

Trazar una línea de salida y otra de llegada. La - longitud del recorrido dependerá de la clase de carrera, del número de jugadores, etc.

Con este mismo sistema pueden realizarse distintas clases de carreras:

* Con un vaso de agua en la mano.

* Con una cuchara que contenga un limón o una nuez.

* Hacia atrás.

* Con los pies juntos.

* Con las piernas dentro de un costal.

SILBEMOS

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, cinco; máximo, veinte.

MATERIAL: Tres instrumentos de sonidos muy diferentes, tales como: campanilla, tambor, cuerno, etc.

Los jugadores se colocan de cara al conductor de - juego.

Se conviene que al sonar la campanilla los jugadores se pongan de rodillas; al redoble del tambor, no se muevan; al toque del cuerno, levanten los brazos.

BALON EN CIRCULO

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, diez; máximo, veinticinco.

MATERIAL: Un balón.

Los jugadores forman círculo, con las piernas separadas, y los pies de cada uno tocando los de sus vecinos. Se trata de que todos los jugadores vayan pasándose irregularmente, o sea, sin orden determinado, el balón unos a otros.

Esto requiere constante atención para seguir la dirección del balón.

FRENTE A FRENTE

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, ocho; máximo, treinta.

Los jugadores forman dos círculos, de manera que cada uno de ellos se halle de cara a otro.

En el centro, el director da determinadas órdenes, que cada pareja ejecuta inmediatamente. Por ejemplo: de espaldas, mano sobre el hombro, sentarse, etc.

A LA ESCUCHA

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, diez; máximo, veinte.

MATERIAL: Todo lo que pueda hacer ruido.

Los jugadores se dividen en dos equipos.

Cada uno de los equipos procura producir una serie de ruidos evocadores, tales como repique de campanas, galope de caballo, tecleteo de máquina de escribir, etc.

Los dos equipos se separarán uno de otro por medio de una cortina o biombo.

Un equipo empieza remedando los ruidos indicados anteriormente y el otro equipo deberá adivinar el instrumento o máquina al que corresponden dichos ruidos.

Después, el otro equipo realizará lo mismo.

Es necesario que los niños sean ayudados o dirigidos en ideas y realizaciones por el capitán del equipo.

LOS OLFATOS FINOS

NUMERO DE JUGADORES: Grupo de cuatro a ocho jugadores.

MATERIAL: Algunos recipientes con líquidos que desprendan olor bastante fuerte (gasolina, perfume, etc.) Pañuelos para tapar los ojos de los jugadores.

El conductor del juego ha preparados estos recipientes sin que se enteren los jugadores; todos se vendan los ojos y se sientan en círculo.

El director les hace oler sucesivamente los diferentes productos, dándoles tiempo suficiente para que puedan adivinar a cuál de ellos corresponde el olor. Los nombrarán para ver si han acertado o no.

EL MANIQUI

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, cinco; máximo, veinte.

Este juego es para que los niños traten de encontrar las diferencias que el maniquí tiene al cambiarse las prendas personales.

Un jugador designado se hace examinar atentamente por todos; se retira después, para modificar discretamente uno que otro pormenor de su vestimenta (amarrado de los zapatos, peinado, bolsas, etc.)

A su regreso los jugadores tienen que indicar los cambios verificados.

El que cree haber adivinado se levanta y acude a decirlo al oído del maniquí.

Si no se ha equivocado, comunica su descubrimeinto en alta voz y se convierte en maniquí. En caso contrario, va a sentarse dejando a otro la oportunidad de adivinar.

EL DESPERTADOR

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, ocho; máximo, quince.

MATERIAL: Un despertador cuyo tictac sea suficientemente perceptible y un pañuelo para vendar los ojos.

Se designa a un jugador para que avance con los ojos vendados.

Los demás jugadores guardan profundo silencio, mientras el director del juego coloca un despertador en el suelo.

El niño vendado tiene que aproximarse guiado por el tictac y se acercará lo más que pueda al despertador, sin tocarlo. Donde se pare se pone una señal.

Resulta ganador el que detiene sus pasos lo más cerca posible del despertador, sin tocarlo.

EL MINUTO

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, diez; máximo, veinte.

El director del juego pondera lo difícil que resulta darse cuenta del transcurso del tiempo.

Manda a los jugadores que se mantengan de pie y que no se muevan durante un minuto.

Ellos estarán atentos durante ese rato.

El siguiente minuto andarán desde que se da la señal de partida hasta el final del minuto.

Después andarán a la pata coja otro minuto; otro minuto en cuclillas; otro saltando; otro de espaldas.

Este ejercicio sirve para que los niños se den cuenta de que cada movimiento que realizan tiene la misma duración.

CARA O CRUZ

Los jugadores se dividirán en dos equipos: el equipo cara y el equipo cruz. El presidente repetirá continuamente y alternando los nombres de "cara" y "cruz".

Cada vez que nombre a un equipo, sus componentes se pondrán de pie y se mantendrán en esa posición; cuando se llame al equipo contrario, deberán sentarse inmediatamente y esperar a que vuelvan a nombrarlos.

El juego poco a poco puede ir acelerándose y los niños realizarán los movimientos con más rapidez.

LA PALETA DEL PINTOR

Colóquense en círculo y escojan cada uno el nombre de su color.

En la historia que os voy a contar repetiré a menudo ciertas palabras, como "color", "pincel", "brocha" y también -- los nombres de los colores.

Cuando oigáis pronunciar la palabra "color", os levantaréis todos y diréis "somos nosotros"; a la palabra "pincel", diréis "brocha".

Cuando yo pronuncie el nombre del color elegido por uno de vosotros, éste se levantará diciendo: "Sí, señor pintor."

CARRERA CON PAPAS

Se traza un círculo grande en el suelo y se coloca en su centro un recipiente (caja, cesta, cubeta, etc.)

Los participantes se colocarán alrededor del círculo y se enumerarán del 1 al 10.

A los pies de cada uno se colocarán una cuchara y - 5 papas de tamaño mediano.

El director del juego designa, por su número, a varios jugadores, de modo que no se molesten mutuamente.

Estos cogerán su cuchara e intentarán recoger con ella una de las papas y llevarla al recipiente del centro del círculo.

La papa debe recogerse sólo con la cuchara, sin - ayuda de la otra mano y sin aprovechar ningún otro apoyo.

Si una papa se cae de la cuchara durante el recorrido, deberá recogerse igualmente con la cuchara y en el lugar donde ha caído.

Gana el primero que ha transportado todas sus papas al recipiente. Se repite el ejercicio con varios otros jugadores hasta que pasen todos. Se organiza, luego, una competición entre los finalistas.

Si el número de jugadores no excede de 5 ó 6, pueden actuar todos juntos.

EL TRAGABOLAS

Sobre una cartulina de 70 por 50 cms. se dibuja una cara con una boca muy grande y muy abierta, de forma que resulte un agujero de unos 10 cm. de diámetro.

Este dibujo se coloca inclinado sobre una mesa, apoyándolo en la pared o en algún soporte.

Como proyectiles se utilizarán 10 pelotas de 5 cm. de diámetro hechas con saquitos rellenos de serrín o trapos.

Se traza una línea de lanzamiento de 5 a 10 pasos del tragabolas, según la fuerza de los jugadores.

Cada uno tira 10 pelotas procurando acertar en el agujero.

Los que han acertado con las 10 pelotas son declarados campeones.

TIRO A LA JARRA

En este juego se sustituye el tragabolas por una jarra metálica o de plástico. Siguiendo las reglas del juego precedente, se trata de que todas las pelotas caigan dentro de la jarra.

Los que no han encajado las 10 pelotas dentro de la jarra adelantan un paso para volver a tirar las pelotas que habían caído fuera. Si todavía cae alguna fuera, vuelven a dar un paso, etc., hasta que las acierten todas.

RECORRIDO DE ORIENTACION

Se colocarán todos los jugadores en una línea recta horizontal, de forma que quede espacio suficiente en las cuatro direcciones para poder andar unos pasos.

Los jugadores deberán participar todos con los ojos tapados.

El responsable del juego dirigirá los movimientos, es decir, 3 pasos al Norte, 2 al Este, 4 al Oeste y al Sur, y así sucesivamente, hasta que nos demos cuenta de la diferencia de posición de los jugadores que han realizado los mismos movimientos.

Este juego es muy interesante, porque ayuda a los niños a descubrir su sentido de orientación.

PERRO Y GATO

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, 10; máximo, 25.

MATERIAL: 2 pelotas de trapo.

Los niños forman círculo sentados o de pie.

Dos pelotas de color diferente circulan de mano en mano.

Una de ellas es el gato; ésta se pone en movimiento antes de la otra, que es el perro.

Los jugadores se pasan con rapidez las pelotas procurando que el "perro" alcance al "gato".

La partida termina cuando gato y perro se encuentran en la misma mano.

LAS ESTATUAS DE SAL

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, 6; máximo de 40 a 50.

Al empezar el juego, se designa a suertes un jugador y se le nombra "contador"; éste se coloca en un extremo del patio, y los demás en el lado opuesto. El juego consiste en avanzar hacia el contador de una manera especial. El "contador", vuelto de espaldas,

contará pausadamente hasta tres; se vuelve para mirar a los jugadores y manda al fondo del patio a los que ha visto moverse. Los jugadores aprovechan para avanzar mientras el "contador" está de espaldas; y -- cuando el "contador" se vuelve hacia ellos, quedan completamente inmóviles.

Todo jugador al que el "contador" vea moverse, debe volver al punto de partida.

Cuando uno de los jugadores logra tocar al "contador", corre hacia la línea del fondo y procura que los demás le imiten. El "contador" se lanza tras ellos, y aquel a quien toque pasa a ser el -- "contador".

El juego no debe durar más de quince o veinte minutos, a fin de que no pierda interés.

RELEVOS CON PELOTA

NUMERO DE JUGADORES: Mínimo, de ocho a diez por equipo.

MATERIAL: Una pelota por cada equipo.

Los jugadores, divididos ya por equipos, se colocan en fila tras la línea de salida.

A cierta distancia (de cinco a diez metros) de esta - línea, se traza la meta. Los primeros de cada fila tienen una pelota. A la señal dada, corren hasta la línea de meta, y desde allí lanzan la pelota a los segundos, que, en cuanto la hayan recogido, hacen lo mismo.

Una vez lanzada la pelota, los jugadores forman otra fila en el lado del terreno de juego en que se hallan.

Cuando todos los jugadores han pasado a la línea de meta, reanudan en seguida el juego volviendo a la línea de salida.

El equipo cuyo último jugador ha recibido la pelota y - con ella llega el primero a la línea de salida, resulta vencedor.

RELEVOS CON PELOTA, SENTADOS Y DE PIE

NUMERO DE JUGADORES: De cinco a diez por equipo.

MATERIAL: Una pelota o un balón por equipo.

Los jugadores de cada equipo se colocan en fila india, tras una línea trazada en el suelo; frente a cada equipo, a dos me-- tros aproximadamente, se sitúa un niño con una pelota.

Este la lanzará al primer jugador, el cual la devuelve al que la lanza, y se sienta en seguida.

Al punto, el "lanzador" la envía al segundo jugador, - quien se la devuelve como antes y se sienta, y así sucesivamente.

Una vez llegada la pelota al último jugador, éste la devuelve al "lanzador", el cual la envía al penúltimo jugador, que se pone de pie. Sigue el juego de igual manera hasta que la pelota llega al primer jugador.

Al terminar el juego, todo el equipo debe estar de pie. Gana el equipo más rápido.

LAS SERPIENTES

Los jugadores se colocan en varias filas (de 5 ó 6 jugadores) cogiéndose por la cintura.

La lucha se entabla entre una fila (la serpiente) y la otra fila. Las dos deben ser muy flexibles.

El primero de la primera fila (cabeza de la serpiente) debe procurar tocar (morder) a los últimos de la fila contraria (cola de la serpiente adversaria) procediendo de forma que a la vez proteja su propia cola.

C A N T O S Y R I M A S

OBJETIVOS:

a) Educar el oído del niño para que sepa distinguir los diversos sonidos.

b) Que el niño sea capaz de acompañar rítmicamente la música y los cantos.

c) Que sepa realizar los distintos movimientos que el canto o rima - le vaya pidiendo.

d) Coordinación entre su oído y su voz para cantar lo que oye y pueda después reproducirlo.

TECNICAS:

1.- Hacer que los niños oigan el canto o la rima.

2.- Hacerlos repetir, con buena pronunciación, en frases cortas, y estrofa por estrofa, la letra del canto o verso.

3.- Una vez que sepan una estrofa, enseñárselas cantada, después - otra y así sucesivamente.

4.- Indicarles después que hayan aprendido una parte, los movimientos o ademanes que deben acompañar al canto o versito.

ACTIVIDADES:

1.- Señale la finalidad que persigue, con cada uno de los cantos o rimas que aquí se incluyen.

2.- Indique para qué ocasiones, acontecimientos o circunstancias, podría emplearlos.

3.- Determine qué conocimientos pueden adquirir los niños, a través de esta serie de cantos y rimas.

4.- De acuerdo con lo que persigue para cada canto o rima, indique los movimientos que deben acompañarlos.

EVALUACION:

Elaboración por escrito del plan a seguir para enseñar - una cancioncita o rima, y realización práctica de ese mismo plan.

E J E M P L O :

Utilizaré el canto de DOÑA BLANCA

OBJETIVOS: Ampliar el horizonte espacial del niño, cuando va contestando los diversos lugares a donde fue Dña. Blanca.

Que el niño aprenda algunas clases de metales, o simplemente - materiales fuertes y frágiles.

DESARROLLO: Hoy vamos a aprender un nuevo juego, se trata de una niña llamada Doña Blanca y un jicotillo que trata de alcanzarla.

Primero vamos a aprender la letra del cantito, a ver repitan - conmigo: Doña Blanca está cubierta..... etc. Después de haber repetido la primera estrofa unas cinco veces, la cantamos, hasta que más o menos la digan bien; si hay disco podemos ayudarnos de él.

Cuando ya más o menos se lo sepan, paso a decirles qué tenemos que hacer.

A ver, vamos a formar una rueda, todos cogiditos de la mano. - Señalo a una niña para que sea Dña. Blanca y que debe estar dentro del círculo; otro de los jugadores es el jicotillo, y ha de estar afuera de la -- rueda.

Empezamos a caminar así como estamos hasta: QUE ANDA EN POS - DE DOÑA BLANCA? La niña o niño que esté fuera contesta: YO SOY ESE JICOTILLO, etc. y seguimos el diálogo.

Cuando empieza a preguntar de que son los pilares se recarga - sobre las manos de los niños, tratando de que se suelten, pero no deben hacerlo, porque son de metal muy duro, únicamente cuando llega al que es de papel.

Una vez roto, se mete en el círculo persiguiendo a Dña. Blanca; pueden salirse fuera y si Dña. Blanca logra entrar sin que la haya alcanzado, los pilares vuelven a cerrarse, y entonces otro niño toma el lugar del jicotillo y se vuelve a empezar. Si el jicotillo alcanza a Dña. Blanca, - los dos niños son sustituídos por otros.

NOTA: Este canto-juego, puede enseñarse parte por parte, empleando para - ello varios días, teniendo en cuenta la edad y desarrollo de los niños.

DOÑA BLANCA

Doña Blanca está cubierta
con pilares de oro y plata
romperemos un pilar
para ver a Doña Blanca.

¿Quién es ese jicotillo
que anda en pos de doña Blanca?

Yo soy ese jicotillo
que anda en pos de doña Blanca.

¿Dónde está doña Blanca?

¡Se fue a Misa!

¡Mal haya sea su camisa!

SIGUE PREGUNTANDO EL JICOTILLO.

Se fue a la plaza.

¡Malhaya sea su calabaza!

Se fue al cerro.

¡Malhaya sea su becerro!

Ya llegó.

Ya verán como me la robo.
¿de qué es este pilar?

De oro

Está muy duro. ¿y este otro pilar?

De plata.

M - m - m - m ¿y éste?

De cobre.

¿y este otro?

De marfil.

¿y este pilar?

De cemento.

Está muy feo. ¿y éste?

De vidrio.

Me corto los dedos si lo rompo.
¿y éste?

De papel.

Este si que lo rompo.

MAÑANITAS MEXICANAS

Estas son las mañanitas
que cantaba el rey David,
a las muchachas bonitas
(hoy por ser día de tu santo)
se las cantamos aquí
(te las cantamos a tí)

Despierta, mi bien despierta,
mira que ya amaneció,
ya los pajaritos cantan,
la luna ya se metió.

Si el sereno de la esquina
me quisiera hacer favor
de apagar su linternita
mientras que pasa mi amor.

Que bonita mañanita
como que quiere llover
así estaba la mañana
cuando te empecé a querer

NARANJA DULCE

Naranja dulce, limón partido
dame un abrazo que yo te pido.
Si fueran falsos mis juramentos
en otros tiempos se olvidarán. (se repite)
Toca la marcha, mi pecho llora,
adiós señora, yo ya me voy;
a mi casita de sololoy
a comer tacos y no le doy.

A MADRU SEÑORES

A madru señores
vengo de la Habana
de cortar manzanas
para doña Juana.

La mano derecha
y después la izquierda
y después de lado
y después costado
y una media vuelta
con su reverencia.

Tran tran quien toca la puerta,
tran tran si será la muerte
tran tran yo no salgo a abrir
tran tran si vendrá por mí.

LA RUEDA DE SAN MIGUEL

A la rueda rueda de San Miguel
todos traen su tarro de miel.
A lo maduro, a lo maduro
que se voltee (nombre del niño) de burro.

SAN SERAFIN DEL MONTE

San serafín del monte
san Serafín cordero
yo como buen cristiano
me hincaré.

Se repite hasta cristiano,
poniendo en lugar de me hincaré
otras acciones:
me sentaré
me acostaré
me rascaré
me pararé
me reiré, etc.

MATARILI RILI RON

Amo, ato
matarili rili ron
¿Qué quiere usted?
matarili rili ron.

Yo quiero un paje - niño - niña
matarili rili ron

Escoja usted
matarili rili ron

Yo escojo a Rosa (nombre)
matarili rili ron

¿Qué oficio (o nombre) le pondremos?
matarili rili ron.

Le pondremos cocinera
matarili rili ron.

Ese oficio no le gusta
matarili rili ron.

Le pondremos planchadora
matarili rili ron.

Ese oficio no le gusta
matarili rili ron.

(así puede seguirse el canto
poniendo distintos oficios)

Le pondremos reina hermosa
matarili rili ron.

Ese oficio si le gusta
matarili rili ron.

Aquí le entrego a mi hija
matarili rili ron,
si no le hace los mandados
le dará su coscorrón.

Amo, ato, matarili rili ron

Qué quiere usted
matarili rili ron?

Celebremos todos juntos
matarili rili ron
Celebremos esta ronda
matarili rili ron.

MAÑANITAS TAPATIAS

Que linda está la mañana
en que vengo a saludarte
venimos todos con gusto
y placer a felicitarte.

Ya viene amaneciendo
ya la luz del día nos dió,
levantate de mañana
mira que ya amaneció.

El día en que tú naciste
nacieron todas las flores
y en la pila del bautismo
cantaron los ruiseñores.

De las estrellas del cielo,
yo voy a bajarte dos,
una para saludarte
y otra para decirte adiós.

A LA VIBORA DE LA MAR

A la víbora, víbora de la mar de la mar
por aquí pueden pasar
los de adelante corren mucho
y los de atrás se quedarán
tras, tras, tras, tras.

Una mexicana que frutas vendía
ciruelas, chabacanos, melón y sandía
Una mexicana que frutas vendía
ciruelas, chabacanos, melón y sandía.

Verbena verbena jardín de matatena
verbena verbena jardín de matatena.
Campanita de oro déjame pasar
con todos mis hijos menos el de atrás.
Tras, tras, tras, tras.

Será melón, será sandía, será la vieja
del otro día, día, día, día.

CUANTO ME DAS MARINERO

¿Cuánto me das marinero?
¿Cuánto me das marinero?
Porque te saque del agua sí sí
porque te saque del agua.

Yo no te doy ni un centavo
Yo no te doy ni un eentavo
porque me saques del agua sí sí
porque me saques del agua.

Si no me das ni un centavo
si no me das ni un centavo
dame siquiera un tostón sí sí
dame siquiera un tostón.

EL SAPITO

El sapito andaba, andaba
debajito debajo del agua.
El sapito andaba, andaba
(música)
El sapito andaba, andaba
(música)
El sapito andaba, andaba
(música)
El sapito andaba, andaba
la la ra, la la ra, la la
El sapito andaba, andaba
(música)
El sapito andaba, andaba
(música)
El sapito andaba, andaba
debajito debajo del agua.

SOY COJO DE UN PIE

Soy cojo de un pie
y manco de una mano
Tengo un ojo tuerto
y el otro apagado

Soy cojo de un pie
y no puedo andar
sólo al ver a usted
suelo no cojear.

EL PATIO DE MI CASA

El patio de mi casa, es particular
se moja y se seca
como los demás.

Agáchense y vuélvanse a agachar.
Las niñas bonitas se vuelven a agachar.
Chocolate, molinillo,
Chocolate, molinillo
estirar, estirar que el demonio va a pasar.

Dicen que soy, que soy una cojita.
Y si lo soy, lo soy de a mentiritas.
desde chiquitita me quedé, me quedé
padeciendo de este pie.

EL ACITRON

Acitrón de un fandango
sango sango sabaré
sabaré de larandela
con su tri qui tri qui tran.
¡Acitrón!

DON PIRULI

Don Pirulí
a la buena, buena, buena.
Así, así, así,
así las planchadoras.
Así, así, así,
así, nos gusta más.

Se repite poniendo distintos
oficios a gusto de la maestra:

Barrenderas,
Bordadoras,
Peinadoras,
Tejedoras, etc.

LOS DIEZ PERRITOS

Yo tenía 10 perritos
1 se perdió en la nieve
y nomás quedaron 9
9, 9, 9, 9.

De los 9 que sobraron
1 se tragó un bizcocho
y nomás quedaron 8
8, 8, 8, 8.

De los 8 que restaban
1 se atoró un filete
y nomás quedaron 7
7, 7, 7, 7.

De los 7 que quedaron
1 se murió después
y nomás quedaron 6
6, 6, 6, 6.

De los 6 que aun alentaban
1 se mató de un brinco
y nomás quedaron 5
5, 5, 5, 5.

De los 5 otro perrito
lo pisaron en el teatro
y nomás quedaron 4
4, 4, 4, 4.

De los 4 que vivieron
se mató uno en un traspies
y nomás quedaron 3
3, 3, 3, 3.

De los 3 que aun vivían
uno se murió de tos
y nomás quedaron 2
2, 2, 2, 2.

De los 2 sobrevivientes
uno se murió de ayuno
y nomás quedaba 1
1, 1, 1, 1.

Ese 1 que vivía
se lo llevó mi cuñada
y de tantos que tenía
ya no tengo nada nada.

Así se acaba el corrido
de los perros que perdí
y si usted no lo ha entendido
se lo vuelvo a repetir.

E J E M P L O :

Para el versito titulado: BUENOS DIAS, AMIGUITOS.

OBJETIVO: Que el niño vaya aprendiendo las formas más elementales de - educación y convivencia.

DESARROLLO: Preguntaré a los niños:

¿Qué hacen al despertarse?

¿Cómo saludan a sus papás?

¿Qué le dicen a la maestra al llegar a la escuela? ¿y a sus compañeritos?

Bien, algunos ya me lo han dicho; las personas educadas saludan dando los BUENOS DIAS, estas palabras significan que deseamos a quienes saludamos, pasen una mañana muy contentos y felices.

Vamos ahora a aprendernos un versito que nos enseña todo ésto; van a repetir conmigo:

Muy buenos días,
tengan, amigos, LO REPETIMOS VARIAS VECES, luego:

contentos vamos
a trabajar.

Lo repetimos varias veces, luego pido a algunos niños que me lo digan, después continúo con el resto del verso y pido que me lo digan completo: primero todos juntos y luego en forma individual, indicándoles los ademanes de naturalidad que deben acompañar la rima.

BUENOS DIAS, AMIGUITOS

Muy buenos días,
tengan, amigos,
contentos vamos
a trabajar;
y buenos ratos
hoy pasaremos,
llenos de dicha
y felicidad.

EL SALUDO

Desde la mañana
hasta medio día
el saludo debe ser:
"muy buenos días".

Pero desde esa hora
hasta ya las siete,
es: "muy buenas tardes"
pasen ustedes.

Y desde esa hora
hasta irse a acostar,
unas: "buenas noches"
se deben de dar.

TIOS Y PRIMOS

Mi mamá tiene un hermano
que mi tío viene a ser;
y tiene dos hermanitas
que mis tías son también.

Los hijitos de mis tíos
mis primos hermanos son
y por ser de mi familia,
a todos los quiero yo..

ASEO

En la mañanita,
cuando me levanto,
prontito, prontito
me voy a lavar;
la cara, las manos,
el cuello y los brazos,
que todo muy limpio
lo quiero dejar.

EL CEPILLITO

Un cepillito
tengo guardado
para mis dientes
poder lavar.
Con una pasta
muy olorosa,
frescos y limpios
me quedarán.

TRABAJO DE LA SEMANA

El lunes, mamita en casa
la ropa echa a remojar;
el martes, después que lava,
la lleva al sol a secar;
el miércoles la remienda,
jueves y viernes a asear;
en el sábado se plancha
y el domingo... ¡a descansar!

LOS DIAS DE CADA MES

Treinta días trae septiembre,
con abril, junio y noviembre;
los demás traen treinta y uno
exceptuando, claro,a uno,
pues veintiocho trae febrero
y aunque es esto verdadero
trae veintinueve en bisiesto.

LAS FRESAS

Las fresas chiquitas
bonitas preciosas,
en fósforo ricas,
debemos tomar.

Con crema y azúcar
o si no solitas,
salud y belleza
seguro nos dan.

MANZANA

¿Manzanita colorada,
quién te quiere como yo?
eres linda, encantadora
eres de gracia un primor.

Manzanita colorada,
que me dan de merendar;
eres buena, deliciosa
y muy rica de verdad.

NARANJA

Esta frutita preciosa,
de color anaranjado,
es muy rica en vitaminas
y de sabor delicado.

Diariamente tomo un vaso
de su jugo encantador
y me siento cada día
mucho más fuerte y mejor.

EL GUAJOLOTITO

Tengo en la azotea
un guajolotito,
la mar de gracioso,
la mar de bonito.

Cuando tiene hambre
se viene a asomar,
para que el maicito
se le vaya a dar.

LA TERNERITA

Linda ternerita
que en el verde pasto
retozas y juegas,
ponte a descansar.

Quiero tus ojitos
poder contemplarlos
y la blanca estrella
que en tu frente está.

LA ARDILLA

Sentadita está la ardilla
sobre el verde nogal
y con sus patas agarra
la nuez que se comerá.

Con sus ojitos alegres
mira atenta alrededor
porque es muy cauta y se cuida
de algún animal traidor.

EL CARTERO

Carterito querido
que vas por esas calles
llevando muchas cartas
hasta el lejano hogar.

Los niños te queremos
por bueno y abnegado
y en el día del cartero,
un lindo regalito
te vamos a obsequiar.

EL CAMPESINO

Yo soy campesino
que labra la tierra;
tengo mi casita
al pie de la sierra;
tengo mis dos bueyes,
mi perro y mi arado;
conciencia tranquila,
vivir descansado.
Labrando la tierra
paso mi existir
y soy en la vida
dichoso y feliz.

MADRECITA

Madrecita, tú me has dado,
en la vida mucho amor
y abnegada me has cuidado
con ternura y con primor.

Yo en pago, muchos besos
y abracitos te daré
y serán por siempre tuyos
mi ternura y mi querer.

LA HORMIGUITA

Hormiguita hacendosa
que vienes y vas,
acarreando cosas
con dificultad.

Cuando llegue el frío
dichosa serás,
porque en tu casita
te podrás quedar.

LOS PATITOS TRAVIESOS

Somos los cinco patitos
más alegres del lugar
y corremos por el prado
castañeteando cua cua.

Nadamos en la laguna
detrasito de mamá,
que camina satisfecha
de tanta felicidad.

Aprendan, niños queridos,
con alegría a nadar;
que es un deporte muy sano
que mucho bien les hará.

LOS RELAMPAGOS

Me gusta ver los relámpagos
con su bello resplandor;
iluminan todo el cielo
con su mágico esplendor.

Por detrás de la ventana
y juntito de mamá,
contemplando los relámpagos
pronto el tiempo pasará.

PAPACITO

Si subir pudiera al cielo
una estrella te traería
para darte de regalo
y junto con mi alma entera
papá, te la brindaría.

CAPERUCITA

Caperucita se fue contenta
con la merienda que hizo mamá;
para la abuela que se halla enferma
y que no puede ya cocinar.

Cogiendo flores, cogiendo yerbas,
el bosque umbrío la ve cruzar;
cuando de pronto le sale un lobo
que quiere atento con ella hablar.

_Caperucita, muy buenas tardes;
¿cómo se encuentran papá y mamá?
¿cómo ha seguido tu dulce abuela,
ya de sus males, pudo sanar?

_Gracias, lobito, dice la niña,
te doy las gracias por tu bondad;
mis padres se hallan perfectamente,
mi abuela sigue un poquito mal.

_Dale saludos y dile, niña,
que no la puedo nunca olvidar;
siempre que viene salgo a mirarla
y nos ponemos a platicar.

_Con todo gusto, tu recadito,
a la abuelita voy a llevar.
Adios, lobito, toma un besito
y que lo pases sin novedad.

TORTILLITAS

Pruebe, niña, mis tortillas,
verá qué ricas están;
con un maicito muy blanco
preparé mi nixtamal.

Por cincuenta centavitos,
la docena le daré;
porque quiero, marchantita,
que contenta quede usted.

PRIMAVERA

Entre risas y canciones
la Primavera llegó;
todo se alegra a su paso,
todo suspira de amor.

Hay rumor de trinos nuevos
en las ramas del jardín;
exhalan suave perfume
los rosales y el jazmín.

En las noches perfumadas
se oye el pájaro cantor,
que está dando serenata
con su dulcísima voz.

OTOÑO

Las hojitas se caen de los árboles
y en el suelo se van a juntar;
formarán un abono muy bueno
que el labriego sabrá aprovechar.

La Natura su sabia enseñanza
de este modo nos viene así a dar;
enseñándonos que todo, en el mundo,
para el bien lo podemos usar.

LOS PAYASITOS

Los payasitos echan maromas
y con sus chistes hacen reír;
todos aplauden con gran cariño
porque a su público hacen feliz.

ARBOLITO DE NAVIDAD

Arbolito hermoso
de la Navidad
que dicha y contento
tan sólo nos das.

Arbolito lleno
de hermosos regalos
de estrellas y luces
¡ay! ¡cuánto te amamos!

EL INVIERNO

La nieve tiende su manto
sobre la tierra dormida
y muchos animalitos
se quedan en su guarida.

La ardillita juguetona
se esconde en su dulce hogar;
en el corazón de un árbol,
muy quietecita se está.

_Ardillita; ¿tienes frío?
¿te hace falta el calor?
_No, niñito, mi mamita,
me da cuidados y amor.

BIBLIOGRAFIA:

BOSSOM, Pedro, EQUIPO PEDAGOGICO

Colección EDUCACION PREESCOLAR:

Jardín de Infancia

1) Centros de Interés y Manualidades
2) Juegos, Canciones y Cuentos.
3) Motórica, adquisiciones

I.- 1o. de Párvulos

1) Centros de Interés y Manualidades
2) Juegos, Canciones y Cuentos
3) Motórica, adquisiciones

II.- 2o. de Párvulos

1) Centros de Interés y Manualidades
2) Juegos, Canciones y Cuentos.
3) Motórica, adquisiciones

EDITORIAL BRUÑO
Madrid, 1971

MORAGAS, Jerónimo de
Psicología del Niño y del Adolescente
Editorial LABOR, S. A.
Barcelona, 1965

ZULLIGER, Hans
Introducción a la Psicología del Niño
Editorial HERDER
Barcelona, 1971